

**PROSES KOGNITIF DAN INTERAKSI LINGUISTIK KARAKTER DORY
PADA FILM *FINDING DORY* (KAJIAN PSIKOLINGUISTIK)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Septia Saufa Tasya Kamila

34102100033

**PROGRAM STUDI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul

PROSES KOGNITIF DAN INTERAKSI LINGUISTIK KARAKTER DORY

PADA FILM *FINDING DORY* (KAJIAN PSIKOLINGUISTIK)

Disusun Oleh:

Septia Saufa Tasya Kamila

NIM 34102100033

Telah disetujui dan telah diujikan

Semarang, 04 Juni 2025

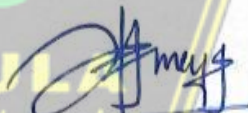
Ketua Program Studi,

Pembimbing



Dr. Evi Chamalah, M.Pd.

NIK 211312004



Melani Arsanti, M.Pd.

NIK 211315023

LEMBAR PENGESAHAN

PROSES KOGNITIF DAN INTERAKSI LINGUISTIK KARAKTER DORY PADA FILM *FINDING DORY* (KAJIAN PSIKOLINGUISTIK)

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Septia Saufa Tasya Kamila

34102100033

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Mei 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Evi Chamalah, M.Pd

NIK 2113120004

Penguji 1 : Dr. Aida Azizah, M.Pd

NIK 211313018

Penguji 2 : Leli Nisfi Setiana, M.Pd

NIK 211313020

Penguji 3 : Meilan Arsanti, M.Pd

NIK 211315023

Semarang, 28 Mei 2025

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H

NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Septia Saufa Tasya Kamila

NIM : 34102100033

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

PROSES KOGNITIF DAN INTERAKSI LINGUISTIK KARAKTER DORY PADA FILM *FINDING DORY* (KAJIAN PSIKOLINGUISTIK)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 26 Mei 2025

pernyataan,



Septia Saufa Tasya Kamila

NIM: 34102100033

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya-Al Baqarah
285”

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (H.R.
Ahmad, ath-Thabrani)

“Jadikanlah diri kita sebagai orang yang memiliki sifat “Welas asih” (Mudah tersentuh hatinya) terhadap kesulitan atau derita sesama, serta cepat-tanggap dalam membantu atau menolong, meskipun hanya mampu mendoakan” - KH.
Asrori al Ishaqi.

PERSEMBAHAN

Saya sebagai penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah swt atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Kepada Bapak dan Mamak yang sudah memberikan dukungan, motivasi dan semangat.

SARI

Kamila, Septia Saufa Tasya. 2025. Proses Kognitif dan Interaksi Linguistik Karakter Dory pada Film *Finding Dory* (Kajian Psikolinguistik) Skripsi. Pogram studi Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas islam sultan agung. Pembimbing Meilan Arsanti., M.Pd

Gangguan berbahasa yang dialami Dory pada film *Finding Dory* merupakan jenis gangguan berbahasa yang diakibatkan oleh gangguan memori, Dory memiliki gangguan memori jangka pendek atau *short term memory loss* atau dalam medis disebut dengan amnesia anterograde, kondisi ini membuat Dory sering lupa dengan apa yang baru saja dilihat, didengar, atau kegiatan yang akan ia kerjakan, gejala yang dialami Dory mirip dengan gejala demensia yang menyebabkan kesulitan dalam mengingat dan berkomunikasi. Menurut *Society for epilepsy* menganggap bahwa karakter Dory sebagai salah satu penggambaran sindrom amnesia yang paling akurat secara neuropsikologis di film-film. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan sesuatu dengan apa adanya variabel, Hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif yang berbentuk kata-kata tertulis dari sebuah variabel. Berdasarkan hasil penelitian proses kognitif karakter Dory, peneliti menemukan 12 proses kognitif yang terdiri atas 12 data persepsi, 12 data perhatian, 12 data memori, dan 12 data berpikir. Hasil penelitian interaksi linguistik pada film *Finding Dory* peneliti menemukan ada 14 data interaksi linguistik pada alur cerita, data tersebut terdiri dari 2 adegan paparan, 1 adegan rangsangan, 3 adegan penggawatan, 5 adegan perumitan, 2 adegan peleraian dan 1 adegan penyelesaian.

Kata kunci: psikolinguistik, proses kognitif, interaksi linguistik

ABSTRACT

Kamila, Septia Saufa Tasya. 2025. Proses Kognitif dan Interaksi Linguistik Karakter Dory pada Film *Finding Dory* (Kajian Psikolinguistik) Skripsi. Program studi Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas islam sultan agung. Pembimbing Meilan Arsanti., M.Pd

The language disorder experienced by Dory in the film *Finding Dory* is a type of language disorder caused by memory disorders, Dory has short-term memory loss or in medical terms is called anterograde amnesia, this condition makes Dory often forget what she has just seen, heard, or activities that she will do, the symptoms experienced by Dory are similar to the symptoms of dementia which causes difficulty in remembering and communicating. According to the Society for Epilepsy, Dory's character is considered one of the most neuropsychologically accurate depictions of amnesia syndrome in films. This study uses a qualitative descriptive method that describes something as it is, the variables, the results of this study are descriptive data in the form of written words from a variable. Based on the results of the study of the cognitive process of Dory's character, researchers found 12 cognitive processes consisting of 12 perception data, 12 attention data, 12 memory data, and 12 thinking data. The results of the linguistic interaction research in the film *Finding Dory*, the researcher found that there were 14 linguistic interaction data in the storyline, the data consisted of 2 exposure scenes, 1 stimulation scene, 3 tension scenes, 5 complication scenes, 2 resolution scenes and 1 resolution scene.

Keywords: psycholinguistics, cognitive processes, linguistic interaction

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbilalamiin. Puji syukur kehadiran Allah swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Kognitif dan Interaksi Linguistik Karakter Dory pada Film *Finding Dory* (Kajian Psikolinguistik)” ini tepat pada waktunya.

Proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan serta dukungan oleh berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, peneliti dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, M.Hum., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, M. Pd., M.H. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Evi Chamalah, S. Pd., M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung.
4. Meilan Arsanti, M.Pd., Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan wawasan yang luas, semangat, kritik, dan saran, waktu, kesempatan, tenaga dan pikiran demi memberikan bimbingan kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dengan ikhlas memberikan didikan, bimbingan, dukungan, dorongan, bantuan serta pengalaman dari awal hingga akhir masa perkuliahan yang sangat bermanfaat bagi peneliti untuk kedepannya.

6. Kepada orang tua penulis, Bapak Yasin dan Ibu Yaroh yang senantiasa mendoakan penulis dan senantiasa memberikan dukungan dan semangat yang penuh kepada penulis, terima kasih, telah menjadi pangkuan terhangat dan pelabuhan teraman bagi penulis yang selalu tahu kemana harus pulang ketika dunia terasa berat.
7. Kakak, adek dan ponakan Alisa, Putri, Azka dan Vano keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih atas doa-doanya.
8. Kepada keluarga besar Pondok Pesantren Burdatul Quran yang sudah membimbing penulis menjadi pribadi yang lebih baik dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
9. Sahaba tercinta Toifu, Dela, Yuan yang slalu menjadi teman susah dan senang penulis, yang slalu menjadi tempat cerita dan dukungan yang sangat amat membantu penulis, terima kasih sudah berteman dengan penulis.
10. Seluruh teman-teman Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2021 yang sangat kompak ketika kumpul bareng, terutama Rita, Nisfa, dan Anis yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis selama masa perkuliahan, yang selalu menjadi tempat cerita penulis pada masa perkuliahan, semoga selalu berkomunikasi, terima kasih sudah membantu dan bersabar dengan penulis, sekali lagi terima kasih sudah berteman dengan penulis.
11. Sahabat penulis yang di rumah, yang senantiasa memberikan dukungan moral kepada penulis, terima kasih sudah selalu mendukung dan menerima

penulis dengan apa adanya, yang slalu membuat penulis merasa punya teman setiap kali kembali ke rumah, semoga persahabatannya langgeng, dan semoga slalu ada acara reuni.

12. Jodoh penulis yang belum tau siapa, semoga segera dipertemukan, sebab penulis merasa butuh *some one to talk* dalam penulisan skripsi ini, namun penulis lebih memilih sendiri demi menjaga batasan dan menunggu kehadiranmu. Semoga nanti penulis bertemu denganmu dengan waktu yang tepat, posisi yang tepat, dan insya allah berujung dengan akad, Aamiin ya rabbal alamin, terima kasih sudah hidup ya.

13. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semoga segala kebaikan yang telah dilakukan diterima oleh Allah Swt, dan kembali dengan semestinya.

14. “Yang terburuk kelak bisa jadi yang terbaik”-Tulus.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi penliti dan juga pembaca.

Wassalamuaikum Wr.Wb.

Semarang, 23 Mei 2025

Septia Saufa Tasya Kamila

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.2. Landasan Teori.....	22
2.2.1. Psikolinguistik	23
2.2.2. Proses Kognitif	24
2.2.3. Interaksi Linguistik.....	31
2.2.4. Pengertian Film	35
2.3. Kerangka Berpikir.....	37
2.4. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1. Pendekatan Penelitian	39
3.2. Desain Penelitian	39
3.3. Prosedur Penelitian	40

3.4. Variabel Penelitian.....	41
3.5. Data dan Sumber Penelitian.....	43
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7. Instrumen Penelitian	45
3.8. Teknik Keabsahan Data	48
3.9. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	53
4.1.1. Hasil Penelitian Proses Kognitif dalam Film <i>Finding Dory</i>	53
4.1.2. Hasil Penelitian Interaksi Linguistik pada Film <i>Finding Dory</i>	54
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1. Proses Kognitif Karakter Dory pada Film <i>Finding Dory</i>	55
4.3 Interaksi Linguistik Pada Film <i>Finding Dory</i>	67
4.3.1. Paparan	68
4.3.2. Rangsangan.....	70
4.3.3. Penggawatan.....	72
4.3.4. Perumitan.....	75
4.3.5. Klimaks.....	80
4.3.6. Peleraian	81
4.3.7. Penyelesaian	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Simpulan	85
5.2. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	38
Bagan 3. 1 Teknik Analisis Diskursi	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data Penelitian dan Instrumennya.....	45
Tabel 3. 2 Pedoman Analisis Proses Kognitif.....	46
Tabel 3. 3 Pedoman Analisis Interaksi Linguistik	46
Tabel 3. 4 Proses Kognitif.....	47
Tabel 4. 1 Jumlah Data Penelitian Proses Kognitif.....	53
Tabel 4. 2 jumlah data penelitian interaksi linguistik	54



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah film animasi tiga dimensi yang rilis pada tahun 2016 dengan rumah produksi *Pixar Animation Studios* ini di rilis oleh *Walt Disney Pictures*. Film *Finding Dory* adalah sekuel dari film *Finding Nemo* yang mengisahkan tentang Dory, seekor ikan blue tang yang mengalami gangguan memori jangka pendek atau *short-term memory loss* atau dalam medis disebut dengan *amnesia anterograde*. Kondisi ini membuat Dory sering lupa dengan apa yang baru saja dilihat, didengar, atau hal yang akan dilakukan. Gejala yang dialami Dory mirip dengan gejala demensia, yang menyebabkan kesulitan dalam mengingat dan berkomunikasi. Dalam film ini, Dory berusaha mencari orang tuanya yang hilang, meskipun ia harus menghadapi keterbatasan memori yang dimilikinya akibat terjadinya kecelakaan pada masa lalu. Dory memiliki kesulitan untuk mengingat kata-kata atau frasa yang baru saja dia pelajari, hal tersebut menyebabkan kebingungan dalam percakapan sehingga memungkinkan ia akan mengalami kesalahpahaman dan mencampur adukkan kata-kata.

Amnesia pascatrauma dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu jenis pertama dari *amnesia retrograde*, amnesia jenis ini ditujukan kepada seseorang yang kesulitan untuk memperoleh kembali ingatan di masa lalu. Hal yang menyebabkan seseorang mengidap amnesia jenis ini karena pernah mengalami cedera pada otak atau pernah menjalani operasi di bagian kepala, sehingga mengakibatkan hilangnya sebagian memori ingatan. Bisa jadi amnesia ini dikarenakan kurangnya nutrisi Shawn

(1981:51) ada dua jenis amnesia. *Amnesia retrograd* adalah kondisi di mana seseorang kehilangan sebagian atau seluruh kemampuan untuk mengingat kejadian sebelum cedera otak, dan durasinya cenderung berkurang secara bertahap. Sementara itu, *amnesia anterograd* merupakan kesulitan dalam membentuk ingatan baru setelah kecelakaan, yang bisa menyebabkan penurunan perhatian dan persepsi yang tidak akurat. Menariknya, memori anterograd ini sering kali menjadi fungsi terakhir yang pulih setelah seseorang sadar kembali dari kehilangan kesadaran. Dapat disimpulkan bahwa *amnesia retrograde* memiliki hilang ingatan pada keseluruhan atau sebagian pada ingatan masa lalu sedangkan *amnesia anterograde* terkendala pada daya ingat dalam menerima informasi baru setelah terjadinya kecelakaan sehingga secara fisik tidak mampu membentuk ingatan baru.

Penderita amnesia *anterograde* menderita kondisi dimana hidup dalam keadaan kebingungan dan *disorientasi* yang terus-menerus, tidak mampu mengingat konteks situasi yang mereka hadapi. Mantan komposer simfoni dan orkestra *Clive Wearing*, yang menderita *amnesia anterograde* setelah infeksi virus otak, membuat jurnal di mana ia akan berulang kali menulis kalimat seperti "akhirnya sekarang, saya sadar", hanya untuk mencoret apa yang baru saja ia tulis ketika ingatannya secara efektif akan diatur ulang setelah hanya sepuluh atau lima belas detik (Wilson, Kopelman, & Kapur, 2008). Meskipun *amnesia anterograde* adalah kondisi fisik yang relatif langka, penyakit ini telah mengungkap banyak struktur dan fungsi mental yang mendasari ingatan dan kesadaran manusia.

Kasus *amnesia anterograde* yang paling terkenal dan berpengaruh ditemukan pada seorang pria yang semasa hidupnya dikenal sebagai HM, atau

Henry Molaison. HM adalah pria normal yang menderita kejang yang semakin parah. Ketika kejangnya memaksa HM untuk berhenti dari pekerjaannya, seorang dokter menawarkan kesempatan untuk menyembuhkan kejang HM untuk selamanya, dengan membuang sebagian kecil otak HM yang dikenal sebagai *hippocampus*. Dengan mudah menyetujui prosedur tersebut, HM segera disembuhkan dari kejangnya tetapi dengan biaya yang tidak menguntungkan. HM tidak dapat lagi membentuk ingatan, dan dengan demikian dikutuk untuk menjalani kehidupan di mana tidak ada ingatan, tidak peduli seberapa luar biasa atau berkesan, yang dapat diingat kembali. HM menggambarkan sensasi itu sebagai "Setiap hari sendirian dengan sendirinya" (Wilson et al., 2008).

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan alat untuk menyatakan ekspresi diri. Komunikasi melalui bahasa memungkinkan tiap penggunaannya untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Bahasa menurut (Keraf, 2004: 1) yaitu alat komunikasi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang digunakan oleh anggota masyarakat berupa simbol bunyi. Pentingnya bahasa dalam kehidupan bermasyarakat sangatlah besar, bahkan bisa dibilang tanpanya, interaksi dan berbagai aktivitas sosial akan lumpuh. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa seseorang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosialnya.

Para linguis sepakat bahwa bahasa adalah sistem bunyi dan simbol yang telah disetujui bersama oleh anggota suatu kelompok masyarakat. Sistem ini digunakan untuk memfasilitasi kerja sama, komunikasi, dan sebagai alat identifikasi diri. Kemampuan berbahasa dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, ide, dan pendapat dengan tepat melalui

rangkaian kata. Kemampuan untuk memahami dan mengungkapkan kata-kata ini sangat penting bagi setiap individu yang hendak berkomunikasi, terutama bagi mereka yang memiliki gangguan dalam berbahasa.

Gangguan berbahasa adalah kondisi dimana seseorang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif. Kesulitan ini bisa muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari kesulitan dalam memahami bahas yang diucapkan atau tertulis, hingga kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar atau menyampaikan ide secara jelas.

Menurut (Antonius, 2018: 10) menjelaskan bahwa Studi mengenai gangguan bahasa adalah bagian dari kajian psikolinguistik. Psikolinguistik sendiri merupakan cabang ilmu psikologi yang fokus pada aspek bahasa, namun tidak mengkaji bahasa sebagai sebuah sistem ujaran. Sebaliknya, psikolinguistik mendalami bagaimana proses-proses psikologis, kognitif, atau neurologis berperan dalam penggunaan bahasa sedangkan menurut Thoriqussu'ud (2013: 5) Psikolinguistik adalah cabang ilmu linguistik interdispliner yang mengkaji proses-proses mental manusia dikaitkan dengan perilaku bahasa seseorang. Psikolinguistik merupakan cabang ilmu linguistik yang berkaitan dengan psikologi. Jadi dapat disimpulkan bahwa psikolinguistik adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang berkaitan dengan psikologi yang mempelajari hubungan bahasa, perilaku, dan akal budi manusia.

Gangguan berbahasa terbagi menjadi dua macam, yakni gangguan yang diakibatkan faktor medis dan gangguan yang diakibatkan oleh faktor lingkungan sosial. Gangguan berbahasa yang diakibatkan faktor medis dapat disebut sebagai

afasia sedangkan gangguan berbahasa oleh faktor lingkungan sosial berarti gangguan yang disebabkan oleh lingkungan sekitar yang tidak alami, ataupun lingkungan yang tidak layak seperti terpencil atau terkesampingkan. Dalam gangguan berbahasa terdapat gangguan kognitif termasuk pada gangguan berbahasa yang dialami oleh pengidap amnesia anterograde, adalah kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan dalam menerima informasi baru. Kondisi ini seringkali dikaitkan dengan gangguan pada bagian otak yang bertanggung jawab untuk penguatan memori.

Gangguan bahasa yang dialami oleh pengidap *amnesia anterograde* dapat bervariasi tergantung pada tingkat keparahan kerusakan otak dan area otak yang terpengaruh. Gangguan bahasa yang dialaminya yaitu kesulitan menemukan kata yang tepat untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan mereka, mengulang-ulang pertanyaan meskipun sudah dijawab namun tetap mengulang-ulang pertanyaan yang sama, kesulitan memahami percakapan dan mengikuti alur pembicaraan yang sedang berlangsung terlebih lagi melibatkan informasi baru, kesulitan dalam menceritakan kembali sebuah cerita atau kejadian karena kesulitan mengingat urutan peristiwa dan anomia atau kesulitan dalam mengingat nama benda atau nama seseorang.

Gangguan berbahasa yang disebabkan oleh faktor medis juga terdapat pada pengidap penyakit *demensia*, penyakit demensia ini memiliki gejala yang hampir sama dengan *amnesia anterograde*. Demensia adalah gejala terjadinya penurunan memori, berfikir, perilaku, dan kemampuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Kehilangan kapasitas intelektual pada demensia tidak hanya pada memori atau

ingatan saja, tetapi juga pada kognitif dan kepribadian (WHO, 2019). Suryatika & Pramono (2019:58) menjelaskan demensia didefinisikan sebagai penurunan fungsi kognitif yang cukup parah hingga menghambat kegiatan sehari-hari dan interaksi sosial. Awalnya, kemunduran kognitif ini umumnya ditandai dengan penurunan daya ingat. berkaitan erat kondisi demensia dengan proses penuaan.

Para ahli sepakat bahwa demensia merujuk pada kondisi yang umumnya dikenal sebagai kepikunan. Chaer (2009: 159) menjelaskan bahwa individu yang mengalami demensia atau pikun menunjukkan beragam gangguan. Ini meliputi kesulitan mengenali objek (agnosia), kesulitan melakukan gerakan terkoordinasi (apraksia), gangguan memori (amnesia), perubahan kepribadian dan perilaku, serta penurunan berbagai fungsi intelektual. Semua gangguan ini berdampak pada kemampuan berpikir seseorang, menyebabkan mereka kesulitan menemukan kata-kata yang tepat saat berbicara. Kalimat-kalimat seringkali diulang-ulang, dan pembicaraan kerap terputus karena arah percakapan yang terlupa atau tidak lagi dikenali.

Penelitian ini penting untuk dilakukan pada penderita *amnesia anterograde* dengan menggunakan film *Finding Dory* dikarenakan menurut N (Placeholder1) *ational society for epilepsy* menganggap bahwa karakter Dory sebagai “salah satu penggambaran sindrom amnesia yang paling akurat secara neuropsikologis di film-film”, untuk itu peneliti akan menggunakan film ini sebagai sebuah bahan peneliti yang tentunya akan bermanfaat untuk bagi pembaca dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang gangguan memori dan film *Finding Dory* dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan kesadaran tentang gangguan memori. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pemahaman ilmiah dan klinis mengenai amnesia anterograde, serta membuka peluang untuk terapi yang lebih baik dan pendekatan pendidikan yang lebih sensitif terhadap kondisi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan komunikasi Dory dengan teman-temannya mencerminkan hambatan dalam memahami dan menyampaikan pesan secara efektif.
2. Proses kognitif pada Dory yang terhambat oleh ingatan jangka pendek yang terbatas, mempengaruhi kemampuan dalam mengolah dan mengingat informasi
3. Pengidap *amnesia anterograde* mengalami gangguan berbahasa, seperti kesulitan dalam menemukan kata dan kesulitan merangkai kalimat akibat keterbatasannya dalam menyimpan informasi verbal baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses kognitif dan interaksi linguistik yang terlihat pada karakter Dory dalam film *Finding Dory*. Fokus utama penelitian ini adalah cara Dory berinteraksi dengan teman-temannya di lingkungan sekitarnya, termasuk bagaimana ia menggunakan bahasa dan pola pikirnya untuk membangun komunikasi serta memahami situasi di sekitarnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses kognitif yang dialami Dory pada film *Finding Dory*?
2. Bagaimana interaksi linguistik pada film *Finding Dory*?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan berikut.

1. Mendeskripsikan proses kognitif Dory pada film *Finding Dory*.
2. Mendeskripsikan interaksi linguistik Dory pada film *Finding Dory*.

1.6 Manfaat Penelitian

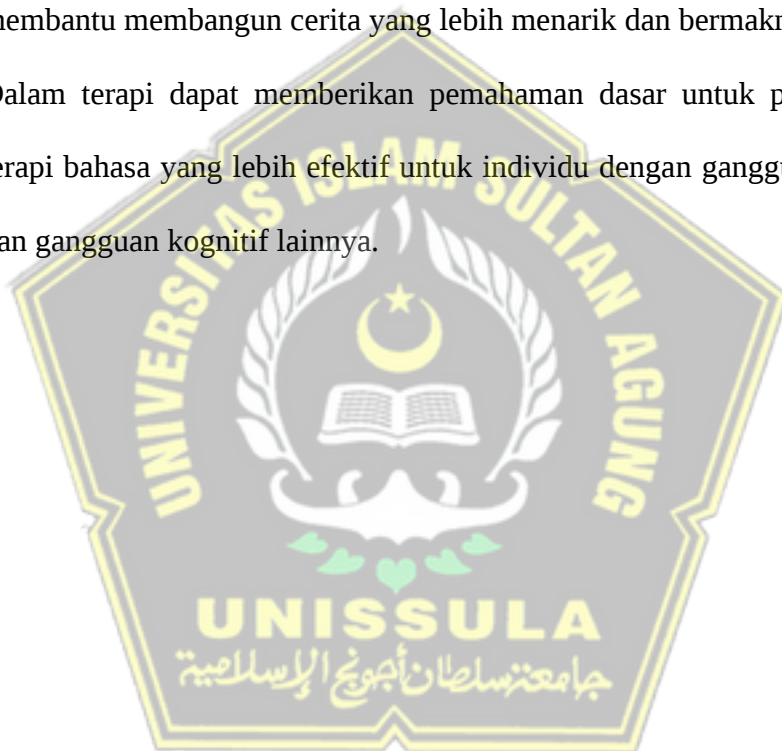
Peneliti memperoleh dua manfaat dari hasil penelitian ini, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu membantu kita memahami lebih dalam lagi bagaimana bahasa membentuk pikiran dan bagaimana pikiran memengaruhi bahasa dan juga dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana gangguan kognitif pada pengidap kehilangan ingatan jangka pendek.

2. Manfaat Praktis

- a) Dalam pendidikan dapat menginformasikan pengembangan metode pengajaran bahasa yang lebih sesuai dengan cara otak memproses bahasa dan dapat menjadi pembelajaran bahasa yang lebih efektif terutama untuk anak-anak yang kesulitan dalam belajar.
- b) Dalam hiburan dapat memahami hubungan antara bahasa dan karakter dapat membantu membangun cerita yang lebih menarik dan bermakna.
- c) Dalam terapi dapat memberikan pemahaman dasar untuk pengembangan terapi bahasa yang lebih efektif untuk individu dengan gangguan berbahasa dan gangguan kognitif lainnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Setiap penelitian harus memiliki sebuah rujukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Hal tersebut digunakan sebagai tolak ukur, perbandingan, dan referensi untuk peneliti-peneliti selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan tinjauan hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya agar menciptakan hasil penelitian yang lebih baik. Di antaranya yakni penelitian oleh 1) Keknedy dan Joseph (1957), 2) Purwati *et.al.* (2018), 3) Bujuri (2018), 4) Khoiriyah (2018), 5) Covington dan Melissa (2018), 6) Novitasari (2018), 7) Indriyani (2018), 8) Illa dan Lelig (2019), 9) Mufidah *et.al* (2019) 10) Gustina, *et al* (2020), 11) Azizirohman *et.al* (2020), 12) Asri, *et al.* (2021), 13) Nainggola *et.al* (2021), 14) Ramaino (2022), 15) Al-Rasyid (2022), 16) Fitriyani (2022), 17) Fadhilasari (2022), 18) Salis dan Irwan (2023), 19) Zahra dan Dona (2024), 20) Utomo (2024).

Penelitian yang pertama yakni penelitian Keknedy dan Joseph (1957) dengan judul *Sudden Loss of Memory*. Hasil dari penelitian tersebut adalah *etiologic* hilangnya ingatan secara tiba-tiba telah teliti dalam dua seri kasus, dengan total 74 pasien yang menjalani pemeriksaan *neurologis* dan *psikiatri* secara lengkap. Penelitian tersebut menemukan sebagian besar menderita karena penyakit saraf organik berat yang tidak terdeteksi, ditemukannya penyebab *psikogenik* sederhana dan amnesia dapat dibuktikan sebagai mekanisme pelarian psikologis, terdapat bukti bahwa penyakit saraf organik dapat menyebabkan mekanisme psikologis jenis

ini. Penelitian oleh Keknedy dan Joseph menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengestrak dari bahan kasus yang terperi bukti-bukti yang menjadi dasar penelitian tersebut. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai kehilangan ingatan jangka pendek yang terjadi pascatrauma.

Puwati, *et, al.* (2018) telah melakukan penelitian yang berjudul *The Violation and Flouting of Gricean Maxim Cooperative Principle Realized in Finding Dory Movie*. Hasil dari penelitiannya ialah prinsip kerja sama *Maxim Gricerian* dalam percakapan tokoh-tokoh dalam film *Finding Dory* adalah maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim cara, Hal ini menunjukkan bahwa semua tokoh pada film *Finding Dory* tidak mematuhi kaidah maksim Grice. Sementara itu, maksim yang paling banyak dilanggar oleh tokoh-tokoh dalam film *Finding Dory* adalah maksim kualitas. Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terdapat pada objek penelitian yang sama namun Dewi Puwati *et.all* berfokus membahas mengenai beberapa pelanggaran dalam suatu ujaran yang ada pada film *Finding Dory* dan hubungannya mengenai pragmatik.

Pekembangan kognitif yang diteliti oleh Bujuri (2018) dengan judul *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Hasil dari penelitian tersebut mengetahui bahwa aspek penting dari perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, ber ide, berimajinasi, dan kreatifitas. Perkembangan kognitif anak yang berbeda-beda di setiap usia perlu dipahami dalam kegiatan belajar mengajar. Pemahaman ini penting untuk

menentukan materi, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan anak dapat memahami materi secara optimal. Penelitian yang dilakukan Bujuri berfokus pada perkembangan kognitif pada anak dalam kegiatan belajar mengajar. Relevansi antara penelitian Bujuri dan penelitian ini yakni pada pembahasan bagaimana proses kognitif berlangsung dan kemampuan kognitif pada anak yang penting dalam proses pembelajaran di dunia Pendidikan.

Khoiriyah (2018) melakukan penelitian dengan judul *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Toy Story*. Menghasilkan bahwa terdapat enam karakter yang ada pada film *Toy Story*, yaitu nilai kreatif, nilai bersahabat/komunikasi, nilai rasa ingin tau, nilai peduli sosial, nilai solidaritas, dan nilai Kerjasama. Penelitian ini berfokus pada nilai-nilai kehidupan pada sebuah film animasi. Relevansi pada penelitian tersebut dengan peneliti ini ialah pada pembahasan mengenai interaksi linguistik dan pendidikan karakter yang ada pada film animasi dan menggunakan metode penelitian yang sama.

Kemudian, penelitian tentang amnesia yang diteliti oleh Covington dan Melissa (2018) yang berjudul *Amnesia and the Multiple Memory System of the Brain*. Hasil dari penelitiannya adalah Amnesia adalah kehilangan memori atau kesulitan dalam belajar tentang informasi baru, penyebab dari amnesia itu sendiri adalah kerusakan pada hippocampus, yaitu bagian penting otak untuk memori. Orang dengan amnesia dapat belajar keterampilan baru (memori non-deklaratif) tetapi kesulitan dengan fakta dan peristiwa (memori deklaratif). Penelitian ini berfokus pada bagaimana proses amnesia yang terjadi pada memori manusia.

Relevansi antara penelitian Covington dan Melissa dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai amnesia di film *Finding dory*.

Penelitian tentang permasalahan perkembangan kognitif yang dilakukan oleh Novitasari (2018) melakukan penelitian dengan judul *Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan tentang kemampuan kognitif adalah kemampuan anak dalam berfikir secara lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Peneliti melakukan penelitian dengan presentase sebagian besar yakni 39% anak usia 4- 6 tahun banyak bermasalah pada perkembangan kognitif, selanjutnya 37% anak berada pada kriteria banyak sekali, dan hanya ada 17% anak yang memiliki sedikit sekali permasalahan pada perkembangan kognitif, sedangkan 7% anak lainnya tidak memiliki permasalahan dalam perkembangan kognitif sehingga pada usia 0-6 tahun anak dalam masa *Golden Age* (masa keemasan) harus mendapatkan perhatian yang lebih besar untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitifnya. Penelitian tersebut berfokus pada perkembangan kognitif anak pada usia dini. Relevansinya pada penelitian ini adalah pada pembahasan mengenai gangguan komunikasi anak dalam proses kognitif.

Kemudian Indriyani (2018) melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Media Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak*. Hasil dari penelitiannya adalah Perkembangan bahasa anak merupakan proses berkelanjutan yang dimulai sejak dalam kandungan dan terus berlanjut setelah lahir, sejalan dengan pertumbuhan fisik dan psikisnya, dari segi fisik, kemampuan bicara anak berkembang melalui pemerolehan kosakata. Sementara itu, secara psikis, perkembangan bahasa terlihat

dari kemajuan mental anak yang dipengaruhi oleh pengetahuan yang didapat dari penglihatan dan pendengaran, memungkinkan mereka mengucapkan kata-kata yang sesuai dengan yang dilihat. Faktor kognisi juga sangat berperan dalam perkembangan bahasa anak, sebab melalui kemampuan mendengar dan melihat, anak dengan mudah menyerap informasi. Dalam konteks ini, film menjadi media yang sangat berpengaruh terhadap pemerolehan dan perkembangan bahasa anak, karena film menyajikan banyak informasi visual dan auditori, sehingga memudahkan anak dalam menangkap bahasa. Penelitian ini berfokus pada dampak dari media film pada pemerolehan bahasa anak. Relevansinya penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada pembahasan mengenai pemerolehan bahasa anak.

Illa dan Lelig (2019) telah melakukan penelitian yang berjudul *Analisis Gangguan Berbicara: Penyakit Demensia pada Film A Moment to Remember dengan Pendekatan Psikolinguistik*. Hasil dari penelitian ini adalah hubungan antara teori dan film mengenai gejala dari penyakit demensia, seperti halnya, kehilangan ingatan jangka pendek dan sering melupakan percakapan dan dapat mengacaukan pada saat berkomunikasi yang tentunya berpengaruh pada aktivitas dan kemampuan kerja sehari-hari. Dari salah satu ciri penyakit demensia dapat lebih memperhatikan kondisi di keluarga atau masyarakat. Penelitian ini berfokus bagaimana gangguan berbahasa yang dialami oleh pengidap demensia. Relevansi pada penelitian ini dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai gangguan berbicara dan ingatan jangka pendek pada demensia.

Kemudian penelitian tentang gangguan berbahasa yang diteliti oleh Mufidah *et.al* (2019) dengan judul *Gangguan Berbahasa Toko Abang Dalam Film Rectoverso "Malaikat Juga Tahu" (Kajian Psikolinguistik)*. Hasil penelitiannya adalah anak autis selain tidak responsif terhadap orang lain juga terobsesi dengan kesamaan lingkungan. Artinya dia sangat kaku dengan rutinitas yang dihadapinya, dia akan marah apabila ada perubahan kondisi dari yang biasa dijumpainya. Senada dengan hal tersebut dalam film ini dikisahkan bahwa Abang mempunyai kebiasaan menjemput baju kotor dan mencucinya. Urutannya mencuci baju putih setiap Senin, baju berwarna gelap setiap Rabu, dan baju berwarna sedang ketika Jumat. Menghitung koleksi sabun mandinya yang berjumlah genap seratus dan bermerek sama, setiap pagi dan sore. Penelitian ini berfokus pada gangguan berbahasa yang dialami oleh karakter Abang pada film *Malaikat juga tahu*. Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada pembahasan mengenai gangguan bahasa yang disebabkan oleh suatu penyakit.

Kajian tentang psikolinguistik yang diteliti oleh Gustina, *et, al* (2020) dengan judul *Teori-teori Psikolinguistik Berdasarkan Pandangan Para Ahli*. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahasa, pikiran, dan budaya memiliki hubungan yang sangat erat. Ketiganya memiliki hubungan yang terikat dan tidak dapat pisahkan, para ahli memiliki pandangan yang berbeda. Teori SapirWhorf menyatakan bahwa bahasa menentukan pikiran. Sebaliknya, Teori Piaget berpandangan bahwa pikiranlah yang menentukan bahasa. Lain halnya dengan Teori Vygotsky, ia berpendapat bahwa pada tahap awal bahasa dan pikiran berkembang secara terpisah, kemudian bertemu dan saling mempengaruhi. Gustina *et.al* berfokus

pada pembahasan mengenai teori-teori psikolinguistik yang berkenaan dengan gangguan berbahasa. Penelitian Gustina *et.al* dan penelitian ini memiliki kesamaan pada pembahasan mengenai bagaimana interaksi linguistik digunakan dalam konteks sosial dan dalam interaksi sosial.

Kemudian Azizirrohman *et.al* (2020) melakukan penelitian dengan judul *Analaisis Tindak Tutur pada Film the Raid Redemption dalam Kajian Pragmatik*. hasil dari penelitiannya adalah Dalam menganalisis percakapan antartokoh pada film *The Raid Redemption*, teridentifikasi tiga jenis tindak tutur utama yang berkontribusi pada alur cerita: lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Tindak tutur lokusi tercatat sebanyak 551 data, meliputi 273 pernyataan, 124 pertanyaan, dan 158 perintah. Sementara itu, tindak tutur ilokusi berjumlah 263 data yang terdiri dari 156 asertif, 77 direktif, 15 ekspresif, 4 komisif, dan 11 deklarasi. Terakhir, analisis menunjukkan 292 data tindak tutur perlokusi, dengan rincian 225 data verbal, 0 data nonverbal, dan 67 data verbal-nonverbal. Penelitian yang dilakukan oleh Abdurrohman *et.al* berfokus pada jenis tindak tutur pada film *The Raid Redemption*. Relevansinya pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni dalam penggunaan teori tindak tutur.

Asri, *et al.* (2021) melakukan penelitian dengan judul *Gangguan Berbahasa Tokoh Alice dalam Film Still Alice: Kajian Psikolinguistik* menunjukkan bahwa gangguan bahasa sering terjadi pada penderita *Alzheimer*. penderita *Alzheimer* mengalami kesulitan berbahasa, gangguan memori, kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari, dan perubahan sikap akibat gangguan progresif di dalam otak yang berlangsung perlahan-lahan. Penyakit ini ditandai dengan demensia yang biasanya

dimulai dengan penurunan daya ingat, yang semakin parah seiring berjalannya waktu, terutama ketika kemampuan menggali informasi dan berkomunikasi semakin menurun. Tokoh Alice pada film tersebut mengalami gejala-gejalanya seperti dia melupakan kata-kata, nama, memori masa lalunya dan mengalami kesusahan dalam melakukan kegiatan sehari-harinya. Penelitian yang dilakukan oleh Tisatun Asri yang membahas mengenai Gangguan berbahasa pada pengidap *Alzheimer*. Relevansi antara penelitian Asri *et. al.* dan penelitian ini yakni dalam pembahasan pada gangguan berbahasa.

Perkembangan psikologi kognitif yang diteliti oleh Nainggolan *et.al* (2021) dengan judul *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran*. Hasil penelitiannya adalah Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibagi ke dalam empat periode utama yaitu; tahap sensori motor (0-2 tahun); tahap preoperasional (2 s/d 7 / 8 tahun); tahap operasional konkrit (7 atau 8-11 atau 12 tahun); dan tahap operasional formal (umur 11 / 12-18). Penelitian yang dilakukan oleh Nainggolan berfokus pada perkembangan kognitif pada anak menggunakan teori Jean Piaget. Relevansi anatara penelitian Nainggolan *et.al* dan penelitian ini yakni dalam penggunaan teori psikologi kognitif dari Jean Piaget.

Kemudian, Ramaino (2022) telah melakukan penelitian dengan judul *Ujaran Emosi Kemarahan dalam Film Inside Out oleh Pete Docter (Analisis Psikolinguistik)*. Hasil penelitiannya adalah jenis ujaran emosi kemarahan dalam film inside out dapat disimpulkan adanya lima tipe ujaran emosi kemarahan yairu ejekan sebanyak 3 ujaran, konfrontasi sebanyak 6 ujaran, sarkastik sebanyak 5 ujaran, menghina sebanyak 1 ujaran dan berteriak sebanyak 20 ujaran. Terdapat ada

dua faktor menjadi penyebab ujaran kemarahan yaitu faktor keluarga dan lingkungan sekitar. Penelitian ini berfokus pada analisis psikolinguistik tentang ujaran emosi pada karakter animasi. Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terdapat pembahasan mengenai suatu ujaran yang memengaruhi struktur ujaran dan interaksi komunikasi karakter dalam film animasi

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Al-Rasyid *et.al* (2022) yang berjudul *Struktur Bahasa Indonesia dan Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Dengan Hasil penelitiannya adalah pemahaman struktur bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Anak-anak yang memiliki pemahaman yang baik tentang struktur bahasa, seperti tata bahasa, kosakata, dan penggunaan kata, cenderung menunjukkan kemampuan berbahasa yang lebih baik. Mereka mampu mengungkapkan pikiran dan emosi mereka dengan lebih jelas dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa lingkungan yang kaya akan interaksi verbal, termasuk percakapan dengan orang dewasa dan interaksi dengan teman sebaya, memainkan peran penting dalam pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Anak-anak yang terlibat dalam percakapan yang aktif dan beragam cenderung memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik. Penelitian ini berfokus pada pemerolehan struktur bahasa Indonesia pada anak usia dini. Relevansinya pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada topik pembahasan mengenai pembahasan bahasa Indonesia.

Penelitian tentang psikolinguistik yang dilakukan oleh Fitriani *et.al* (2022) yang berjudul *Analisis Gangguan Berbahasa Psikogenik Latah di Samarinda Ulu Studi Kasus:Psikolinguistik*. Hasil dari penelitiannya adalah jenis latah, yang dikaji

melalui tuturan berupa kata maupun kalimat yang dituturkan oleh penderita. Latah merupakan perbuatan seseorang ketika berbicara menirukan apa yang dituturkan atau dilakukan oleh seseorang. Penelitian yang dilakukan terhadap seorang penderita latah terjadi secara spontan atau tidak disadari. Gangguan berbahasa psikogenik jenis latah yang dialami oleh narasumber didapat bentuk tuturan latah yang berjumlah tiga yaitu Eh jawa, eh jawa! Eh coa, eh coa!, Eh anakku sayang!” . Melalui tuturan tersebut menunjukkan bahwa tidak semua tuturan latah merupakan bagian akhir dari yang dituturkan oleh penderitanya atau lawan tuturnya. Pada tuturan latah dari narasumber menunjukkan bahwa kata-kata yang diucapkan sudah sering dituturkan. Adapun faktor penyebab terjadinya setiap tuturan selalu berhubungan dengan kondisi yang tiba-tiba atau kaget. Kemudian, tuturan latah dari narasumber ini termasuk jenis ekolalia, karena bentuk latah mengucapkan kata-kata tertentu yang dituturkan berulang-ulang secara tidak sadar dan spontan. Penelitian ini berfokus pada analisis psikolinguistik bagi penderita latah. Relevansinya pada penelitian ini adalah pada topik pembahasan tentang gangguan berbahasa dan kajian psikolinguistik.

Fadhilasari (2022) telah melakukan penelitian dengan judul *Gangguan Berbahasa Tataran Fonologis pada Tuturan Penderita Stroke Iskemik: Kajian Psikolinguistik*. Hasil dari penelitiannya yaitu penyimpangan fonologis pada bunyi-bunyi yang diucapkan oleh subjek MIY. Penyimpangan fonologis tersebut berupa ketidakberaturan yang terjadi dari proses penyederhanaan dan penggantian fonem, kecenderungan pengucapan bunyi [r] secara sempurna, kecenderungan umum yang terjadi berupa penghilangan bunyi. Jadi dapat disimpulkan penyimpangan

fonologis pada tuturan penderita stroke iskemik disebabkan oleh rusaknya lesi kortikal di hemisfer kiri, tepatnya di daerah broca, yang mengkhususkan diri dalam tugas-tugas pemroduksian bahasa. Bentuk penghilangan fonem diucapkan secara tidak konsisten oleh subjek MIY. Namun penghilangan fonem yang sering ditunjukkan berupa penghilangan fonem getar [r], baik pada bagian awal, tengah dan akhir dari suku kata. Selanjutnya subjek MIY juga kesulitan untuk mengucapkan bunyi kluster [kr] sehingga terjadi bentuk peluluhan bunyi. Penderita stroke iskemik yang mengalami gangguan berbahasa sangat jarang berbicara spontan, kehilangan kemampuan dalam mengujarkan atau menirukan ujaranujaran bunyi vokal, berbicara dengan susunan kalimat yang tidak runtun, dan seringkali mensubstitusi kata-kata dengan suara yang mirip namun pengertiannya terhadap bahasa tidak terganggu seperti yang tampak pada subjek MIY. Penelitian ini berfokus pada gangguan bahasa yang dialami oleh penderita stroke iskemik. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada gangguan berbahasa yang dialami oleh pengidap suatu penyakit.

Penelitian tentang perkembangan kognitif yang diteliti oleh Salis dan Irwan (2023) yang mengusung judul *Perkembangan Kognitif antara Hubungan Bahasa dan Proses Berpikir dalam Berkomunikasi di Media Sosial*, menghasilkan bahwa kemampuan berbahasa seseorang tergantung bagaimana orang itu berfikir. Hal tersebut dibuktikan dari keterampilan individu dalam memecahkan masalah, pemhaman yang mendalam terhadap bahasa untuk menganalisis informasi yang akan dida. Bahasa memainkan peran penting dalam mengungkapkan realitas, mengembangkan pemikiran, dan memahami ide secara abstrak. Penelitian ini

berfokus pada hubungan bahasa dan proses berpikir dalam berkomunikasi di media sosial. Relevansi antar kedua penelitian ini ialah pembahasan mengenai bagaimana hubungan struktur bahasa dan dalam proses kognitif.

Zahra dan Dona (2024) telah melakukan penelitian dengan judul *Kemunduran Berbahasa pada Penderita Demensia*. Hasil penelitiannya adalah subjek penelitian yang berusia 82 tahun, penderita demensia mengalami kemunduran bahasa pada aspek memori yang tampak ketika sedang terlibat pada proses tindak tutur dengan peneliti. Aspek memori yang terganggu adalah memori ingatan jangka pendek, subjek yang berusia 82 tahun sebagai respon pertanyaan peneliti sebagai lawan tuturnya dengan jawaban yang relevan dan pembicaraan yang sering melompat dari suatu topik ke topik lainnya, karena subjek terkena sindrom *klinis* yang menyerang dirinya sehingga membuat hilangnya fungsi intelektual serta kemampuan mengingat yang menyebabkan keterhambatan pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus pada kemunduran bahasa pada pengidap demensia. Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai ingatan jangka pendek yang dialami oleh pengidap demensia yang hampir sama dengan *amnesia anterograde*.

Selanjutnya, penelitian tentang *Finding dory* yang telah diteliti Utomo (2024) yang mengusung judul *AN Analysis of Imperative Sentences in Finding Dory Movie*. Hasil dari penelitiannya adalah terdapat 127 kalimat imperative yang terbagi menjadi 14 fungsi, yaitu: intruksi (13,9%), dorongan (22,6%), saran (2,3%), undangan (1,2%), perintah (8,7%), penegasan (1,2%), arahan (27,3%), permintaan (3,4%), peringatan (6,9%), pengulangan (2,3%), penguatan (1,3%), tujuan (2,3%),

keyakinan (5,8%), seruan (0,6%). Fungsi dominan adalah arahan (27,3%) dan dorong (22,6%), menunjukkan pentingnya penggunaan kalimat imperatif dalam mendukung alur cerita dan interaksi antar karakter. Penelitian ini berfokus pada kalimat imperatif pada film *Finding Dory*. Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai interaksi linguistik Dory pada film *Finding Dory*.

Penelitian ini mengembangkan kajian sebelumnya dengan fokus analisis pada proses kognitif dan interaksi linguistik karakter Dory dalam film *Finding Dory*. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya membahas aspek kebahasaan dan kognisi secara luas, penelitian ini menyoroti bagaimana gangguan memori, khususnya amnesia anterograde, mempengaruhi kemampuan berbahasa dan interaksi sosial Dory. Melalui analisis mendalam terhadap dialog dan perilaku Dory, penelitian ini mengidentifikasi pola-pola linguistik yang mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh individu dengan gangguan memori. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak kognitif dari kondisi tersebut, tetapi juga diharapkan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kesadaran tentang gangguan memori dan gangguan berbahasa, serta menawarkan pendekatan baru dalam menggunakan media film sebagai sarana edukasi untuk memahami isu-isu kognitif yang kompleks.

2.2. Landasan Teori

Landasan teori merupakan kumpulan teori dari berbagai pendapat para ahli bidang dalam pengkajian sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan landasan

teoretis diantaranya yakni 1) Psikolinguistik 2) Proses kognitif, 3) Interaksi Linguistik, 4) Film.

2.2.1. Psikolinguistik

Psikolinguistik adalah suatu ilmu yang meneliti bagaimana sebenarnya para pembicara/pemakai bahasa membentuk/membangun kalimat-kalimat bahasa tersebut (Tarigan 1985). Sejalan dengan pendapat di atas Slobin dalam (Chaer, 2003: 5) mengemukakan bahwa psikolinguistik mencoba menguraikan proses-proses psikologi yang berlangsung jika seseorang mengucapkan kalimat-kalimat yang didengarnya pada waktu berkomunikasi dan bagaimana kemampuan bahasa diperoleh manusia. Secara lebih rinci Chaer (2003: 6) berpendapat bahwa psikolinguistik mencoba menerangkan hakikat struktur bahasa, dan bagaimana struktur itu diperoleh, digunakan pada waktu bertutur, dan pada waktu memahami kalimat-kalimat dalam pertuturan itu. Pada hakikatnya dalam kegiatan berkomunikasi terjadi proses memproduksi dan memahami ujaran. Beliau juga berpendapat bahwa psikolinguistik mencoba menerangkan hakikat struktur bahasa, dan bagaimana struktur itu diperoleh, digunakan pada waktu bertutur, dan pada waktu memahami kalimat-kalimat dalam pertuturan itu. Pada hakikatnya dalam kegiatan berkomunikasi terjadi proses memproduksi dan memahami ujaran.

Psikolinguistik adalah studi tentang mekanisme mental yang terjadi pada orang yang menggunakan bahasa, baik pada saat memproduksi atau memahami ujaran. Dalam penggunaan bahasa terjadi proses mengubah pikiran menjadi kode dan mengubah kode menjadi pikiran (Musfiroh, 2002:1) dalam hubungan ini Osgood dan Sebeok (Pateda: 1990) menyatakan *pscholingustics deals directly with*

the processes of encoding and decoding as they relate states of communicators &lsquo, psikolinguistik secara langsung berhubungan dengan proses-proses mengkode dan mengerti kode seperti pesan yang disampaikan oleh orang yang berkomunikasi. Ujaran merupakan sintesis dari proses pengubahan konsep menjadi kode, sedangkan pemahaman pesan merupakan rekognisi sebagai hasil analisis.

2.2.2. Proses Kognitif

Kognitif berasal dari bahasa latin yaitu *cognition* yang artinya berpikir. Hal ini merujuk kepada kemampuan seseorang dan mengerti dunianya, yang dicapai dari sejumlah fungsi yang kompleks termasuk orientasi terhadap waktu, tempat dan individu; kemampuan aritmatika; pikiran abstrak; kemampuan fokus untuk berpikir (Nugroho, 2008) sedangkan menurut Susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kognitif merupakan kemampuan pengenalan dan penafsiran seseorang terhadap lingkungan berupa perhatian, bahasa, memori dan fungsi memutuskan, sehingga mengganggu aktifitas hidup sehari-hari dan aktifitas sosial. Penurunan dari fungsi kognitif biasanya berhubungan dengan penurunan fungsi belahan kanan otak yang berlangsung lebih cepat dari pada yang kiri. Kemunduran kognitif pada lansia biasanya diawali dengan kemunduran memori atau daya ingat (pelupa) dan daya pikir lain yang secara nyata mengganggu aktivitas kehidupan (Nugroho, 2008).

Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan

antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho, 2015: 290).

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya (Bahruddin, dkk. 2012: 87). Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perceptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Perubahan Belajar merupakan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak (Nurhadi, 2018: 7 dalam Baharuddin, 2015: 167).

Dalam belajar, kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan. Bagi kognitivisme, belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan, dan hal itu terjadi terusmenerus sepanjang hayatnya. Kognisi adalah suatu perabot dalam benak kita yang merupakan “pusat” penggerak berbagai kegiatan kita: mengenali lingkungan, melihat berbagai masalah, menganalisis berbagai masalah, mencari informasi baru, menarik simpulan dan sebagainya (Nugroho, 2015: 291).

Proses kognitif menurut Piaget (1970:94) menjelaskan bahwa proses kognitif merupakan serangkaian aktivitas mental yang melibatkan pengolahan

informasi, termasuk persepsi, perhatian, ingatan, dan pemecahan masalah. Piaget menekankan bahwa proses kognitif berkembang melalui tahapan yang berbeda seiring dengan pertumbuhan individu. Terdapat empat tahapan utama yaitu: tahapan sensorimotor (0-2 tahun) pada tahapan ini, anak belajar melalui pengalaman sensorik dan motorik. Yang kedua yaitu tahapan pra operasional (2-7 tahun) pada tahapan ini, anak mulai menggunakan bahasa dan simbol untuk mewakili objek. Tahapan ketiga yaitu tahapan operasional konkret (7-11 tahun) pada tahapan ini, anak mulai berpikir secara logis tentang objek yang konkret. Pada tahapan terakhir yaitu tahap operasional formal (11 tahun ke atas) pada tahap ini, anak dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis.

Proses kognitif adalah serangkaian mekanisme mental yang terlibat dalam menerima, menyimpan, dan mengambil informasi. Proses kognitif dapat dibagi menjadi lima bidang penelitian, yaitu Persepsi, persepsi adalah masukan dan analisis informasi dari luar. Perhatian, ialah proses perhatian memungkinkan kita untuk fokus pada satu atau lebih sumber informasi yang relevan. Memori, pembahasan bagaimana informasi itu disimpan, dipertahankan dan mengambil informasi. Bahasa, melibatkan penggunaan simbol sebagai alat komunikasi dan pemikiran. dan terakhir ada Berpikir, melibatkan berbagai aktivitas mental, antara lain menghasilkan ide, menghasilkan ide baru, merumuskan teori, mendiskusikan masalah, mengambil keputusan dan memecahkan masalah (Jarvis, 2005: 105).

Persepsi adalah kemampuan untuk mengenali dan menginterpretasikan informasi sensorik yang berasal dari lingkungan. Hal ini melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan melalui persepsi

sesorang dapat memahami dan mengorganisir dunia sekitar. Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi terletak pada pengenalan, bahwa persepsi merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi. Krech menekankan bahwa persepsi berkaitan dengan peta kognitif individu bukanlah penilaian fotografik dari suatu kenyataan fisik, melainkan agak bersifat konstruksi pribadi yang kurang sempurna mengenai objek tertentu, diseleksi sesuai dengan kepentingan utamanya dan dipahami menurut kebiasaan-kebiasaannya. Intinya persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan yang menghasilkan suatu gambar unik tentang kenyataan yang barangkali sangat berbeda dari kenyataannya. (Sabarini. 2021b)

Persepsi timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar yang akan mempengaruhi seseorang melalui kelima alat inderanya. Stimulus tersebut akan diseleksi, diorganisir dan diinterpretasikan oleh setiap orang dengan caranya masing-masing. Berdasarkan definisi persepsi tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa persepsi dapat timbul karena adanya rangsangan dari luar yang akan menekan saraf sensorik seseorang dan melalui kelima indranya yaitu penglihatan, pendengaran, pembauan, perasaan dan sentuhan, kemudian stimuli akan diseleksi, diorganisir dan diinterpretasikan oleh setiap orang menurut caranya sendiri.

Perhatian atau disebut dengan atensi merupakan salah satu dari sekian banyak gejala psikologis pada diri manusia. Perhatian merupakan kemampuan untuk memusatkan pikiran pada informasi yang relevan dan mengabaikan

gangguan, hal ini memungkinkan seseorang lebih fokus pada tugas yang penting dan mengelola informasi dengan efisien. Selain itu, perhatian juga memainkan peran penting dalam pemrosesan informasi, pembelajaran, dan kinerja kognitif lainnya.

Kemunculan istilah dan teori tentang atensi diawali pada tahun 1953 oleh Donald Broadbent. Ia adalah seorang psikolog dari Inggris menulis sebuah buku yang sangat berpengaruh, dalam bukunya *Perception and Communication* menjelaskan bahwa atensi adalah hasil dari terbatasnya kapasitas sistem pemrosesan informasi. Gagasan pokok dalam teori Broadbent adalah bahwa dunia tersusun dari sensasi-sensasi dalam jumlah yang jauh melebihi jumlah sensasi yang dapat diolah oleh kemampuan perseptual dan kognitif seorang manusia. Dengan demikian, agar dapat mengolah informasi yang sedemikian membanjir, manusia secara selektif memilih hanya sejumlah isyarat dan mengabaikan stimuli yang lain. Penelitian terhadap atensi mencakup lima aspek yaitu: kapasitas pemrosesan dan atensiselektif, tingkat rangsangan, pengendalian atensi, kesadaran, dan neurosais kognitif. (Robert. 2007:90-91).

Memori adalah salah satu proses kognitif yang cukup berperan dalam kehidupan sehari-hari. Memori atau ingatan menjadi sebab kita memiliki ingatan terhadap sesuatu misalnya kita dapat mengingat nama-nama orang disekitar, nama-nama hari dan alamat rumah. Tentunya memori juga sangat berperan dalam proses pembelajaran karena banyak pengambilan informasi yang dilakukan oleh aktivitas otak kita saat pembelajaran. Memori adalah proses-proses yang melibatkan kegiatan mempertahankan, mengingat/mengambil dan memanfaatkan informasi-informasi tentang stimulus, image, even, gagasan atau kemampuan setelah

informasi yang asli tidak tersedia. (Goldstein, 2011). Memory melibatkan proses pembelajaran pengalaman pada masa lalu, memori melibatkan berbagai proses yang bisa berjalan secara otomatis dan memori menjadi dasar untuk memprediksi dan mengambil keputusan di masa depan. Pada cara kerja umum pada memori adalah *encoding* yaitu mengubah data sensoris ke dalam bentuk representasi mental selanjutnya *storage* yaitu mempertahankan informasi yang telah pengkodean di memori dan terakhir pada *retrieving* yaitu menarik atau mengeluarkan kembali atau menggunakan informasi yang di memori.

Memori melibatkan kemampuan untuk menyimpan, mengingat dan mengambil kembali informasi. Terdapat beberapa jenis memori, termasuk memori jangka pendek dan jangka panjang. Memori jangka pendek membantu dalam mengingat informasi sementara, sedangkan jangka panjang berperan dalam penyimpanan informasi dalam waktu yang lebih lama.

Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan terarah kepada suatu tujuan. Berpikir adalah kegiatan memanipulasi dan mentransformasikan informasi dalam memori (Santrock, 2007). Berpikir adalah kegiatan memanipulasi dan mentransformasikan informasi dalam memori (Santrock, 2007). Kemampuan berpikir sangat erat kaitannya dengan kognitif seseorang (Zahwa et al., 2018). Kemampuan berpikir akan membantu proses pemecahan masalah yang dihadapi oleh seseorang (Nur et al., 2022). Kegiatan metakognitif meliputi kegiatan berpikir untuk merencanakan, memonitoring, merefleksikan cara menyelesaikan suatu masalah (S. Siregar, 2019).

Menurut Evans (dalam Rahman dkk, 2013:86) pemecahan masalah sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau yang cocok bagi tindakan dan pengubahan kondisi sekarang menuju kepada situasi yang diharapkan. Menurut Muslih, dkk (2018:139) pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya.

Schunk (2012: 299), *“One of the most important types of cognitive processing that occurs often during learning is problem solving”*. Artinya pemecahan masalah merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses kognitif selama pembelajaran berlangsung. Pemecahan masalah dapat dipahami sebagai suatu proses kognitif yang memerlukan usaha dan konsentrasi pikiran, karena dalam memecahkan masalah seseorang mengumpulkan informasi yang relevan, mengidentifikasi informasi, menganalisis informasi dan mengambil keputusan

Pengambilan keputusan adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor kognitif, emosional, dan kontekstual. Pengambilan keputusan adalah proses kognitif kritis di setiap bidang kehidupan manusia. Dalam proses ini, masing-masing individu berperan aktif dan memperoleh hasil dengan menggunakan ketrampilan pengambilan keputusan yang mereka miliki. Oleh karena itu, proses pengambilan keputusan bisa mempengaruhi jalannya kehidupan, tingkat kepuasan hidup, dan hubungan sosial individu (Colakkadioglu & Celik 2016: 259). Sedangkan Asha & Al-Hawi (2016: 65-66) mengungkapkan bahwa keterampilan pengambilan keputusan merupakan salah satu keterampilan individu yang

diperlukan untuk membantu pelajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, mencapai tujuan dan aspirasinya, serta menjadi partisipan aktif dalam setiap tugas yang diberikan.

Manusia mencoba memahami lingkungan sekitarnya dan bereaksi dengan cara pikiran. Psikologi kognitif mempelajari bagaimana aliran informasi yang ditangkap oleh indera kemudian diproses dalam jiwa manusia sebelum terhubung dengan kasadaran atau memanifestasikan dirinya dalam bentuk perilaku. Reaksi terhadap rangsangan tidak selalu berupa perilaku yang sebenarnya, tetapi dapat berupa ingatan atau kebingungan seperti kecemasan, frustrasi, dan lain-lain. Atau diolah menjadi sikap suka dan tidak suka. Oleh karena itu, menurut sudut pandang psikologis, manusia diibaratkan sebagai komputer, di mana mereka mengumpulkan informasi, memprosesnya, menyimpannya atau memberikannya dalam bentuk perilaku. Melalui beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa proses kognitif mengategorikan meliputi menafsirkan, mencotohkan, mengklasifikasikan, merangkum/meringkas, menyimpulkan dan membandingkan.

2.2.3. Interaksi Linguistik

Interaksi linguistik menurut Chaer (2010:56) menjelaskan bahwa interaksi linguistik sebagai proses komunikasi yang melibatkan penggunaan bahasa antara individu atau kelompok. Dalam pandangannya, interaksi ini tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan, tetapi juga mencakup komunikasi tulisan, beliau juga menekankan bahwa interaksi linguistik adalah cara di mana individu dapat saling bertukar informasi, ide, dan perasaan melalui bahasa. Fungsi dari bahasa sendiri

adalah sebagai sarana untuk membangun hubungan sosial, mengekspresikan identitas, dan menyampaikan emosi.

Interaksi linguistik memiliki cakupan yang lebih luas dan umum, hal ini merujuk pada setiap situasi atau proses di mana dua atau lebih individu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan saling memengaruhi satu sama lain. Peristiwa tutur adalah kasus khusus atau bentuk terorganisir dari interaksi linguistik. Interaksi linguistik adalah payung besar yang mencakup semua bentuk penggunaan bahasa antara individu, sedangkan peristiwa tutur adalah interaksi linguistik yang dapat diidentifikasi sebagai entitas dengan batasan dan aturan sosial yang lebih jelas.

Komunikasi berbahasa terdapat ada dua gejala yang dominan yaitu tindak tutur dan peristiwa tutur. tindak tutur sebagai tindakan yang ditampilkan penutur pada percakapan, sedangkan peristiwa tutur adalah peristiwa sosial dalam interaksi antara penutur dan mitra tutur dalam peristiwa atau situasi tertentu. Chaer dan Agustina (2010:47) menyatakan bahwa “Peristiwa tutur adalah terjadinya atau berlangsungnya interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat dan situasi tertentu”. Pendapat lain dikemukakan oleh Yule (2006:99) yang berpendapat bahwa, “Peristiwa tutur ialah suatu kegiatan di mana para peserta berinteraksi dengan bahasa dengan cara-cara konvensional untuk mencapai suatu hasil”

Dell Hymes dalam Chaer dan Agustina (2010:48-49) mengemukakan beberapa faktor komponen peristiwa tutur yang ia singkat dengan *SPEAKING*

(*Setting and Scene, Participants, Ends, Act sequences, Key, Instrumentalities, Norm of interaction and interpretation, dan Genres*). Dengan uraian setiap hurufnya sebagai berikut.

a. *Setting and Scene.*

Setting berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu, atau situasi psikologis pembicaraan. Waktu tempat dan situasi tuturan yang berbeda dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda. Berbicara di lapangan sepak bola pada waktu ada pertandingan sepak bola dalam situasi yang ramai tentu berbeda dengan pembicaraan di ruang perpustakaan pada waktu banyak orang membaca dalam keadaan sunyi. Di lapangan sepak bola kita bisa bicara keras-keras, tapi di ruang perpustakaan harus seperlahan mungkin.

b. *Participants*

adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima (pesan). Dua orang yang bercakap-cakap dapat berganti peran sebagai pembicara atau pendengar; tetapi dalam khotbah di mesjid, khotib sebagai pembicara dan jemaah sebagai pendengar tidak dapat bertukar peran. Status sosial partisipan sangat menentukan ragam bahasa yang digunakan. Misalnya, seorang anak akan menggunakan ragam atau gaya bahasa yang berbeda bila berbicara dengan orang tuanya atau gurunya bila dibandingkan kalau dia berbicara terhadap teman-teman sebayanya.

c. *Ends*

Ends merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan. Peristiwa tutur yang terjadi di ruang pengadilan bermaksud untuk menyelesaikan suatu kasus perkara; namun, para partisipan didalam peristiwa tutur itu mempunyai tujuan yang berbeda. Jaksa ingin membuktikan kesalahan si terdakwa, pembela berusaha membuktikan bahwa si terdakwa tidak bersalah. Sedangkan hakim memberikan keputusan yang adil. Dalam peristiwa tutur di ruang kuliah linguistik, ibu dosen yang cantik itu berusaha menjelaskan materi kuliah agar dapat dipahami mahasiswinya; namun barangkali diantara para mahasiswa itu ada yang datang hanya untuk memandang wajah ibu dosen yang cantik itu.

d. *Act sequence*

Mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan. Bentuk ujaran dalam kuliah umum, dalam percakapan biasa, dan dalam pesta adalah berbeda. Begitu juga dengan isi yang dibicarakan.

e. *Key*

Mengacu pada nada, cara dan semangat di mana satu pesan disampaikan: dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek dan sebagainya. Hal ini dapat juga ditunjukkan dengan gerak tubuh dan isyarat.

f. *Instrumentalities*

Mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon. Instrumentalities ini juga mengacu pada kode ujaran yang digunakan, seperti bahasa, dialek, fragam, atau register.

g. *Norm of interaction and interpretation*

Mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi. Misalnya yang berhubungan dengan cara berinterupsi, betanya dan sebagainya. Juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari lawan bicara.

h. *Genre*

Mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Kajian tentang linguistik khususnya dalam konteks sosial tidak dapat dipisahkan dari manusia sebagai produsen bahasa baik menjadi penutur maupun lawan tutur untuk mencapai tujuan dari proses komunikasi itu sendiri. Dalam prosesnya penutur akan menghasilkan bunyi-bunyi sebagai lambang makna dari pesan yang ingin disampaikan untuk diterima dan dipahami oleh lawan tutur. Peristiwa tutur dan tindak tutur akan selalu terbentuk selama interaksi antar orang berbahasa baik dalam lingkup besar maupun kecil, baik di lingkungan bermasyarakat, pekerjaan maupun pendidikan.

2.2.4. Pengertian Film

Ardan (2005:30) mendefinisikan bahwa film sebagai suatu bentuk seni yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan cerita, ide, atau pesan kepada penonton ia menekankan bahwa film sedangkan menurut UU No.33

tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat ditayangkan. Penjelasan film juga dijelaskan oleh Mizwar (2010:15) yang mengemukakan bahwa film adalah bentuk komunikasi yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan atau cerita. Ia menekankan bahwa film dapat berfungsi sebagai alat untuk mengedukasi dan menghibur penonton.

Melalui beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dibentuk dalam sajian gambar bergerak yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film, bukan hanya sebagai hiburan semata film juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Soeparno (2012:30) mengelompokkan film berdasarkan beberapa kategori, sebagai berikut.

- a) Film Naratif: Film yang mengikuti struktur cerita tradisional dengan pengembangan karakter yang jelas. Film ini biasanya memiliki alur yang teratur, dengan pengenalan, konflik, dan resolusi.
- b) Film Dokumenter: Film yang menyajikan fakta dan realitas dengan pendekatan yang informatif. Film dokumenter bertujuan untuk memberikan wawasan tentang isu-isu sosial, budaya, atau sejarah.
- c) Film Eksperimental: Film yang mengeksplorasi bentuk dan teknik baru dalam penceritaan. Film ini sering kali tidak mengikuti konvensi naratif tradisional dan lebih fokus pada ekspresi artistik.

- d) Film Animasi: Film yang menggunakan teknik animasi untuk menceritakan cerita. Ini bisa mencakup berbagai gaya, dari animasi 2D hingga 3D.

Di sini penulis memilih jenis film kartun/animasi yang diproduksi oleh *Walt Disney* yang diproduksi oleh *Pixar Animation* dengan judul *Finding Dory* yang berdurasi 01 jam 37 menit. Didalam cerita *Finding Dory* dengan genre komedi, drama dan petualangan itu menceritakan tentang kehidupan ikan yang hidup di dalam lautan yang luas dan harus berinteraksi langsung dengan manusia, ikan-ikan tersebut menghadapi beberapa rintangan yang tentunya menjadi konflik utama dalam film kartun tersebut.

2.3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu proses penyelesaian yang dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Penelitian yang berjudul “Proses Kognitif dan Interaksi Linguistik Karakter Dory pada Film *Finding Dory* (Kajian Psikolinguistik)” dianalisis dengan Jarvis Proses kognitif menggunakan teori dari Jarvis (2005: 105) dan Interaksi linguistik teori dari Dell Hymes. Hasil dari penelitian ini bertujuan agar dapat meningkatkan pemahaman tentang gangguan memori dan film *Finding Dory* dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang gangguan memori. Berikut *mind mapping* yang dapat menjadi bentuk singkat alur kerangka berpikir.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti sebagai jawaban awal terhadap suatu masalah penelitian. Berdasarkan pada kerangka berpikir, dapat ditarik hipotesis bahwa penelitian ini dapat menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut mengenai bagaimana proses kognitif dan interaksi linguistik dalam karakter Dory, serta bagaimana hal ini berkontribusi pada tema dan pesan dalam film *Finding Dory*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang hubungan antara bahasa, kognisi, dan identitas dalam konteks film kartun/animasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menganalisa hubungan antara variable-variabel penelitian dan hipotesis yang harus di buktikan (Kuncoro, 2003:54).

Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji hal ihwal tertentu secara mendalam dan rinci. Metode-metode ini menghasilkan sejumlah kecil orang dan kasus. Hal ini meningkatkan pemahaman terhadap kasus-kasus dan situasi tertentu, namun juga mengurangi kemungkinan generalisasi.

Dalam penelitian kualitatif peneliti adalah instrument. Validitas dan metode-metode kualitatif banyak bergantung pada keterampilan, kemampuan, dan kecermatan yang melakukan kerja lapangan (Sugiyono, 2011:168-169).

3.2. Desain Penelitian

Penelitian yang berstruktur *Proses Kognitif dan Interaksi Linguistik Karakter Dory pada Film Finding Dory (Kajian Psikolinguistik)* merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Arikunto (Prastowo, 2014:203) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan apa adanya variable, keadaan ataupun gejala tersebut tidak untuk menilai suatu hipotesis. Hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif yang berbentuk kata-kata tertulis dari sebuah variabel, keadaan ataupun gejala yang telah diamati.

Moleong (2014:206) memaparkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji kejadian yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya seperti motivasi, tindakan, perilaku, dan sebagainya melalui deskripsi berupa kata serta bahasa pada suatu konteks tertentu secara alami dengan menggunakan bermacam-macam metode alamiah.

Sudaryanto (2015:15) menjelaskan bahwa metode kualitatif merupakan metode penelitian yang hanya berdasarkan fakta atau kejadian yang memang sebenarnya secara empiris sehingga menghasilkan data yang apa adanya. Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses kognitif, dan interaksi linguistik pada karakter Dory pada film *Finding Dory* termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Adapun pada tahap prosedur penelitian sebagai berikut.

3.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan sebuah tahap atau Langkah-langkah yang telah dirancang secara sistematis. penelitian ini menggunakan 3 langkah, diantaranya yaitu.

1. Persiapan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan persiapan yang meliputi pengajuan beberapa rumusan masalah serta judul penelitian. Lalu peneliti melakukan penyusunan proposal penelitian untuk diajukan ke dosen pembimbing.

2. Pelaksanaan

Setelah peneliti mendapat persetujuan dari dosen pembimbing perihal judul penelitian selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat pada karakter Dory pada film *Finding Dory*, setelah mengumpulkan data penelitian, peneliti memilah data tersebut sesuai dengan proses kognitif pada intersksi linguistik karakter Dory.

3. Pelaporan

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang telah didapatkan, dan menarik kesimpulan dari keseluruhan hasil analisis yang telah dilakukan, dan yang terakhir yakni menyusun sebuah laporan hasil dari penelitian.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2015:38) menyatakan bahwa segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini akan ditunjukkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Menurut Sugiyono (2015:39) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Karakter Dory

Karakter Dory yang memiliki permasalahan terhadap komunikasinya yang unik seperti kesulitan dalam mengingat, kecerdasan emosional, dan perilaku impulsive yang mempengaruhi proses kognitifnya.

2. Interaksi linguistik

Interaksi linguistik pada Dory di film *Finding Dory* dalam menyelesaikan suatu permasalahan disamping keterbatasannya Dory dalam berkomunikasi yang menjadi suatu rintangan sendiri dalam menyelesaikan permasalahan.

b. Variabel Terikat (*Dependen*)

Menurut Sugiyono (2022:39) Variabel terikat (*dependen*) disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

1. Proses kognitif

Proses kognitif seperti ingatan, perhatian, dan pemecahan masalah dipengaruhi oleh faktor-faktor internal seperti kepribadian, emosi, dan pengalaman hidup individu. Misalnya, karakter Dory yang pelupa akan menunjukkan pola pikir yang berbeda dengan karakter yang memiliki ingatan yang baik.

3.5. Data dan Sumber Penelitian

Sumber data dalam penelitian kualitatif deskriptif yaitu melalui wawancara, observasi, foto, dan lainnya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Data Primer

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Menurut Husein Umar (2013:42) data primer adalah: Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti. Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa ada perantara dengan cara menggali sumber asli secara langsung melalui observasi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah tuturan pada karakter Dory dalam film *Finding Dory*.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber data yang sudah ada, yang tidak langsung dikumpulkan oleh peneliti. Data ini bisa berupa dokumen, laporan, artikel, atau data yang telah dipublikasikan sebelumnya (Sugiyono, 2017). Adapun data sekunder pada penelitian ini adalah jurnal atau artikel yang membahas mengenai analisis linguistik, karakter Dory, dan teori kognitif yang relevan

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Goetz & LeCompte (1984) berbagai strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis cara,

yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan noninteraktif. Data interaktif berarti ada kemungkinan terjadi saling mempengaruhi antara peneliti dengan sumber datanya. Teknik noninteraktif sama sekali tak ada pengaruh antara peneliti dengan sumber datanya, karena sumber data berupa benda, atau sumber datanya manusia atau yang lainnya (Sutopo, 2006:66).

Teknik penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan proses penyidikan, maksudnya penelitian dapat membuat pengertian fenomena sosial secara bertahap, kemudian melaksanakannya, sebagian besar dengan cara mempertentangkan, membandingkan, merefleksi, menyusun katalog, dan mengklasifikasi objek suatu kajian. Semua kegiatan itu merupakan penarikan sampel, untuk menemukan keseragaman dan sifat umum dunia sosial, dan kegiatan dilakukan terus dan berulang oleh peneliti lapangan kualitatif (Miles, 2007:47).

Metode simak catat menjadi metode pengumpulan data dalam penelitian ini, metode simak catat digunakan karena memang hanya dilakukan dengan kegiatan menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Pada penelitian ini, proses pengumpulan datanya melalui kegiatan menyimak secara mendalam, dengan menyimak film *Finding Dory* secara langsung melalui aplikasi *Disney plus*.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mencatat yang disebut dengan Teknik catat. Teknik tersebut instrument yang digunakan yakni peneliti itu sendiri, tetapi peneliti tidak terlibat langsung dalam menemukan pembentukan serta pemunculan sesuatu yang akan menjadi data penelitian, melainkan hanya sebagai orang yang memperhatikan saja (Sudaryanto, 2015:204-205).

3.7. Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan atau mengolah data secara terarah dan sistematis. pada penelitian ini penentuan intrumen haruslah sesuai dengan metode untuk mengumpulkan data yang dipakai (Sukardi dan Ariani, 2019:37) menyatakan bahwa kegunaan intrumen penelitian agar mendapat data yang dibutuhkan oleh peneliti ketika sudah di langkah mengumpulkan informasi di lapangan.

Berdasarkan pemaparan tentang instrument penelitian kualitatif tersebut, peneliti merupakan orang yang berperan penting dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi perencana, pelaksana, pengumpulan data, penganalisis, penafsir, agar penelitian tersebut menjadi lengkap dan terstruktur, sehingga peneliti yang melaporkan hasil penelitian yang dilakukan. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni kartu data. Berikut merupakan kisi-kisi umum pengambilan data penelitian dan instrumennya serta contoh kartu data.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data Penelitian dan Instrumennya

No	Data	Sumber Data	Instrumen
1	Proses kognitif	Tuturan karakter Dory pada film <i>Finding Dory</i>	Kartu data
2	Interaksi Linguistik	Tuturan pada film <i>Finding Dory</i>	Kartu data

Penelitian menggunakan intrumen kartu data dalam menganalisis proses kognitif dan interaksi linguistik pada tuturan karakter Dory pada film *Finding Dory*. Peneliti berperan penting dalam membahas mengenai proses kognitif dan interaksi linguistik karakter Dory dalam film *Finding Dory*.

Tabel 3. 2 Pedoman Analisis Proses Kognitif

Proses kognitif	Kriteria
Persepsi	Proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap rangsang yang diterima oleh organisme atau individu. (melihat, mendengar, merasakan, mencium, dan merasakan)
Perhatian	proses perhatian yang memungkinkan untuk fokus pada satu atau lebih sumber informasi yang relevan
Memori	Ingatan pada suatu kejadian
Berpikir	Memproses informasi apa yang sedang terjadi

Peneliti mengklasifikasi data yang telah ditemukan menggunakan metode analisis data proses kognitif. Pedoman tersebut memudahkan peneliti untuk memilah data proses kognitif. Kolom pertama merupakan proses kognitif dan kolom kedua berupa kriterianya.

Tabel 3. 3 Pedoman Analisis Interaksi Linguistik

Interaksi Linguistik	Kriteria
Alur cerita	Paparan, rangsangan, penggawatan, perumitan, klimaks, peleraian, dan penyelesaian.
Setting and scene	Waktu, tempat dan situasi yang berbeda dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda.
Participants	pihak-pihak yang terlibat dalam proses tutur, biasanya terdiri dari pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa atau pengirim dan penerima pesan.
End: purpose and goal	merujuk pada maksud dan tujuan proses tutur, misalnya peristiwa yang terjadi pada ruang pengadilan yang bermaksud untuk menyelesaikan suatu perkara, namun para partisipan di dalam peristiwa tutur itu mempunyai tujuan yang berbeda
Act sequences	Bentuk ujaran

Key: tone or spirit of act	Mengacu pada nada, cara dan semangat dimana suatu pesan disampaikan.
instrumentalities	Mengacu pada jalur atau media bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon.
Norm of Interaction and Interpretation	Mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi
Genres	Mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti narasi, puisi, pepatah, doa dan sebagainya

Peneliti mengklasifikasi data yang telah ditemukan menggunakan metode analisis data interaksi linguistik. Pedoman tersebut memudahkan peneliti untuk memilah data interaksi linguistik. Kolom pertama merupakan interaksi linguistik dan kolom kedua berupa kriterianya

Tabel 3. 4 Proses Kognitif

No	Adegan	Waktu	Proses Kognitif					ket
			PSP	Pht	Mem	Bpr		
						Pm	Pk	
1								
2								

Keterangan:

1. Psp: persepsi
2. Pht: perhatian
3. Mem: memori
4. Bpr: berpikir
5. Pm: pemecahan masalah
6. Pk: pengambilan putusan
7. Keterangan: penjelasan lebih detail mengenai suatu kejadian.

No	Alur cerita	Setting	Participants	End	Act sequents	Key	Instrumental	norm	genres
1									
2									
3									

Keterangan:

1. Alur cerita : Paparan, rangsangan, penggawatan, perumitan, klimaks, peleraian, dan penyelesaian.
2. Setting : waktu dan tempat tutur berlangsung
3. Participants : pihak yang terlibat dalam tuturan
4. End : maksud dan tujuan pertuturan
5. Act sequents : bentuk dan isi ujaran
6. Key : nada
7. Instrumental : sarana/media
8. Norm : norma atau tuturan saat berinteraksi
9. Genres : jenis komunikasi

3.8. Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007:320).

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007:270).

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan.

A. Triangulasi

Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

a. Triangulasi sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data (Sugiyono, 2007:274)

b. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2007:274)

c. Triangulasi waktu

Data yang dikumpulkan dapat dianalisis kembali dalam jangka waktu yang berbeda sehingga pengamatan peneliti dapat lebih kredibel. Bila hasil uji

menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2007:274).

B. Audit Trail

Audit trail adalah salah satu teknik dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk meningkatkan keabsahan dan transparansi data. Konsep ini merujuk pada pencatatan yang sistematis dan terperinci tentang semua langkah yang diambil selama proses penelitian, termasuk pengumpulan data, analisis, dan keputusan yang dibuat. Dengan adanya audit trail, peneliti dapat menunjukkan bagaimana data dikumpulkan dan dianalisis, serta memberikan bukti yang mendukung temuan penelitian.

Lincoln dan Guba (1985) menyatakan bahwa audit trail adalah "rekaman yang sistematis dan terperinci tentang proses penelitian yang memungkinkan peneliti dan pembaca untuk mengikuti langkah-langkah yang diambil dalam penelitian." Mereka menekankan pentingnya audit trail untuk meningkatkan kepercayaan dan keabsahan hasil penelitian.

C. Refleksi Diri

Refleksi diri adalah proses di mana individu merenungkan pengalaman, pemikiran, perasaan, dan tindakan mereka untuk memahami diri mereka sendiri dengan lebih baik. Dalam konteks penelitian, refleksi diri menjadi penting karena membantu peneliti menyadari bagaimana pengalaman dan perspektif pribadi mereka dapat mempengaruhi proses penelitian dan hasil yang diperoleh.

Finlay (2002) menyatakan bahwa refleksi diri adalah "proses di mana peneliti mempertimbangkan bagaimana pengalaman, nilai, dan asumsi pribadi mereka

mempengaruhi penelitian." Dia menekankan pentingnya refleksi diri untuk meningkatkan keabsahan dan kredibilitas penelitian kualitatif.

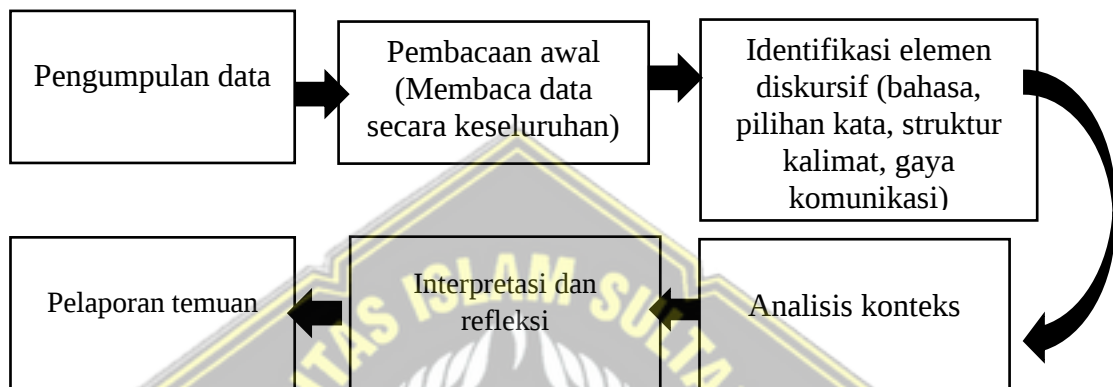
3.9. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis *diskursif* yang bersifat kualitatif pada penelitian ini. Analisis diskursif dapat didefinisikan sebagai "studi tentang cara bahasa digunakan dalam interaksi sosial dan bagaimana penggunaan bahasa tersebut membentuk dan dipengaruhi oleh konteks sosial." Pendekatan ini berusaha untuk memahami bagaimana makna dibangun melalui bahasa dan bagaimana bahasa dapat mencerminkan dan memperkuat struktur kekuasaan dalam masyarakat.

Hidayati (2018) melakukan penelitian tentang analisis diskursif dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Ia menekankan bagaimana bahasa dan wacana dalam lingkungan pendidikan dapat mempengaruhi interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana wacana tersebut dapat membentuk identitas dan hubungan sosial di dalam kelas.

Langkah-langkah dalam analisis diskursif adalah pengumpulan data yang berupa transkrip wawancara, percakapan, teks media, dokumen atau bentuk komunikasi lainnya. Pembacaan awal yang secara keseluruhan untuk mendapatkan pemahaman umum tentang konten dan konteks. Identifikasi elemen diskursif yaitu dengan menganalisis elemen-elemen bahasa, seperti pilihan kata, struktur kalimat dan gaya komunikasi. Analisis konteks dengan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya di mana komunikasi terjadi. Interpretasi dan refleksi dengan mempertimbangkan bagaimana bahasa membentuk makna dan hubungan sosial.

Pelaporan temuan dengan menyusun laporan yang menjelaskan temuan analisis diskursif, termasuk contoh-contoh konkret dari data yang dianalisis dan bagaimana temuan tersebut berkontribusi pada pemahaman tentang fenomena yang diteliti. Dapat di gambar melalui bagan berikut.



Bagan 3. 1 Teknik Analisis Diskursi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam film animasi *Finding Dory* pada tanggal 1-30 April 2025. Telah ditemukan data proses kognitif dan interaksi linguistik pada film *Finding Dory*. Data yang diperoleh berupa kata, frasa, dan kalimat yang disajikan dalam hasil penelitian sebagai berikut.

4.1.1. Hasil Penelitian Proses Kognitif dalam Film *Finding Dory*

Hasil penelitian proses kognitif pada film *Finding Dory* ini telah ditemukan 12 data proses kognitif yang mana pada proses kognitif persepsi, perhatian, memori, dan berpikir. Berikut merupakan hasil penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti.

Tabel 4. 1 Jumlah Data Penelitian Proses Kognitif

Proses Kognitif	Jumlah Data
Persepsi	12
Perhatian	12
Memori	12
Berpikir	12

Berdasarkan Tabel 4.2 ditemukan 12 data proses kognitif pada karakter Dory di film *Finding Dory*. Pada data proses kognitif tersebut terdiri atas 12 data persepsi, 12 data perhatian, 12 data memori, dan 12 data berpikir.

4.1.2. Hasil Penelitian Interaksi Linguistik pada Film *Finding Dory*

Hasil penelitian interaksi linguistik pada film *Finding Dory* ini telah ditemukan 14 data interaksi linguistik yang mana pada interaksi linguistik pada alur cerita paparan, rangsangan, penggawatan, perumitan, klimaks, peleraian, dan penyelesaian. berikut hasil penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti.

Tabel 4. 2 Jumlah Data Penelitian Interaksi Linguistik

Interaksi linguistik alur cerita	Jumlah data
Paparan	2
Rangsangan	1
Penggawatan	3
Perumitan	5
Peleraian	2
Penyelesaian	1

Berdasarkan tabel 4.3 interaksi linguistik pada film *Finding Dory* peneliti menemukan ada 14 data interaksi linguistik pada alur cerita, data tersebut terdiri dari 2 adegan paparan, 1 adegan rangsangan, 3 adegan penggawatan, 5 adegan perumitan, 2 adegan peleraian dan 1 adegan penyelesaian.

4.2 Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah meliputi 1) bagaimana proses kognitif yang dialami Dory pada film *Finding Dory*, 2) bagaimana interaksi linguistik karakter Dory pada film *Finding Dory*.

4.2.1. Proses Kognitif Karakter Dory pada Film *Finding Dory*

Hasil penelitian ditemukan ditemukan 12 proses kognitif pada karakter Dory di film *Finding Dory*. Data tersebut terdiri atas 12 data persepsi, 12 data perhatian, 12 data memori dan 12 data berpikir.

4.2.1.1 Proses Kognitif Karakter Dory

Proses kognitif dapat dibagi menjadi lima bidang penelitian, yaitu Persepsi, perhatian, memori, berpikir yang melibatkan pemecahan masalah dan pengambilan putusan. Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuma. Perhatian merupakan kemampuan untuk memusatkan pikiran pada informasi yang relevan dan mengabaikan gangguan, hal ini memungkinkan seseorang lebih fokus pada tugas yang penting dan mengelola informasi dengan efisien. Memori melibatkan proses pembelajaran pengalaman pada masa lalu, memori melibatkan berbagai proses yang bisa berjalan secara otomatis dan memori menjadi dasar untuk memprediksi dan mengambil keputusan di masa depan. Pemecahan masalah sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang menuju kepada situasi yang diharapkan. Proses pengambilan keputusan bisa mempengaruhi jalannya kehidupan, tingkat kepuasan hidup, dan hubungan sosial individu. Adapun berikut proses kognitif pada karakter Dory di film *Finding Dory* sebagai berikut.

Jenny : “Sekarang hitung sampai sepuluh.”
 Dory : “Satu dua tiga... Hm, empat... Hmm... Saya suka pasir.
 Pasir itu lembek. (ikan bermain tertawa)
 Dory : Bu, bolehkah aku bermain dengan mereka?
 Jennie, Charlie : Dory. Dory. Dory, sayang.
 Jennie : Dory. Arus bawah, sayang. Ingat sayang, kita harus
 menjauh dari arus bawah.
 (Adegan 01)

Pada adegan tersebut Dory dan kedua orangtuanya sedang bermain petak umpet dan orang tua Dory menyuruh Dory menghitung mundur sampai sepuluh, proses kognitif pada adegan tersebut terjadi pada persepsi Dory menunjukkan bahwa ia mengikuti saja apa yang diperintahkan kedua orang tuanya, indera yang digunakan pada proses persepsi tersebut adalah pendengaran, perhatian Dory mulai teralihkan ketika melihat sekumpulan ikan lewat didepannya sehingga membuat ingatan Dory terpecah dan ia hanya berhasil menghitung di angka 4, pengambilan putusan yang dilakukan yaitu Dory mengikuti apa yang berada didepannya tanpa berpikir panjang, Dory mengejar ikan yang berenang di arus bawah. Ikan yang berenang didepannya membuat ingatannya teralihkan dan membuatnya ingin terbawa arus bawah. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:01:35.

Orangtua : “Bagaimana dengan sajak yang kita pelajari?”
 ♪ Kita melihat arus bawah dan kita berkata...
 ♪ Ayo pergi
 Orangtua : “Tidak. "Tidak sama sekali."
 Orangtua : “Oke? Mari kita coba lagi.”
 ♪ Kita melihat arus bawah dan kita berkata...
 ♪ Ada arus bawah!
 ♪ Ada arus bawah Ada arus bawah
 ♪ Hei, kau temukan arus bawah Dan lihatlah arus bawahnya ♪
 Dory : “Apakah saya lupa lagi”
 Orangtua : “Tidak tidak tidak”

(Adegan 02)

Proses kognitif adegan tersebut pada persepsi yaitu ketika Dory bersama-sama menyanyikan lagu dengan kedua orang tuanya, ia mengikuti orang tuanya yang mulai menyanyikan sebuah lagu, persepsi yang digunakan Dory pada proses persepsi adalah pendengaran dan perasaan, perhatian Dory terfokuskan pada lagu yang dinyanyikannya tanpa ia sadari memorinya mulai hilang ketika beberapa detik setelahnya ia menyanyikan lagu yang berbeda, hal tersebut membuat kedua orang tuanya terdiam ketika mendengar Dory menyanyikan lagu yang berbeda, pada pengambilan putusan Dory yaitu ketika menyadari kedua orangtuanya terdiam dan ia menanyakan kepada orang tuanya apakah ia lupa lagi, orang tua Dory pun menenangkan Dory agar tidak bersedih dengan gangguan ingatan yang dialaminya. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:02:15.

Dory : “Hai. Saya Dory. Bisakah Anda membantu saya?”
 Stan : “Hai, Dory. Kamu tersesat?”
 Dory : “-Ya”
 Stan : “di mana orang tuamu?”
 Dory : **“Hmm...Saya tidak ingat.”**
 Stan : “-Baiklah, kita lihat-lihat saja. Apakah salah satu ikan tersebut milik orang tuamu?”
 Dory : “Hai, nama saya Dory. Bisakah Anda membantu saya?”
 Stan : “Apa?”
 (TERTAWA GUGUR)
 Stan : “Sayang, kamu baru saja mengatakan itu.”
 Dory : “Hmm, Ya?”
 Stan : “Mm-hmm.”
 Dory : “Maafkan aku. Aku menderita hilangnya ingatan jangka pendek.”
 (Adegan 03)

Pada adegan tersebut Dory menanyakan keberadaan orang tuanya pada dua ikan yang tak sengaja bertemu di lautan. Proses kognitif adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu ketika ia ditanya oleh Stan diman keberadaan orang tuanya dan ia menjawabnya “Saya tidak ingat”, indera persepsi yang digunakan Dory adalah

pendengaran dan perasaan, perhatian Dory teralihkan disaat ia melihat sekelilingnya ketika ia ditanya apakah dia sendirian pada saat itulah memorinya terpecah dan membuatnya kembali menanyakan pertanyaan yang sudah ia lontarkan sebelumnya, pemecahan masalah yang dilakukan Dory saat itu yaitu ketika ia mendapat respon kebingungan dari stan dan temannya, ia meminta maaf dan pengambilan putusan oleh Dory yaitu ia menjelaskan bahwa ia mengalami gangguan ingatan. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:02:19.

Dory : “Hai, Marlin?” (MARLIN MENDENGKUR)
 Dory : “Oh, Hai, teman-teman, aku hanya—”
 Dory : “Aduh, aduh, aduh, aduh, aduh, aduh, aduh!”
 Marlin : “Dory! Belum waktunya bangun.”
 Marlin : **“Kamu harus kembali tidur, dan ingat, anemon itu menyengat.”**
 Dory : **“Oh, benar. Ya. Maaf.”**
 Marlin : “Kembali ke tempat tidur, kembali ke tempat tidur.”
 Dory : “Hei, Marlin? Aduh!”
 Marlin : “Kembali tidur! Itu saja.”
 Marlin : “Sangat sederhana. Tempat tidur. Kembali ke sana.”
 (Adegan 04)

Pada adegan tersebut Dory membangunkan Marlin di waktu yang salah. Proses kognitif pada adegan tersebut yaitu ketika Dory membangunkan Marlin dan Marlin melarangnya dan ia mengatakan “Oh, benar. Ya. Maaf.”, indera persepsi yang digunakan Dory adalah pendengaran, perhatian Dory teralihkan ketika ia kembali memasuki rumahnya setelah di beri tahu Marlin, hal tersebut membuat ingatan terpecah sehingga membuatnya berkali-kali membangunkan Marlin padahal ia sudah di peringatkan bahwa belum saatnya untuk bangun tidur. hal tersebut Dory tidak bisa mengatasi ingatannya sehingga membuatnya tidak bisa mengikuti apa yang diperintahkan Marlin. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:07:30.

Tn Ray : “Apa yang harus kita waspadai? Setiap orang harus berhati-hati terhadap apa? Hmm?”
 Semua : “Arus bawah!”
 Tn. Ray : “Benar sekali.”
 Dory : **“Benar. Arus bawah?”**
 Tn. Ray : “Karena arus yang tercipta dengan semua kepankan itu sangatlah kuat Dan jika Anda tidak berhati-hati, anda bisa ditarik ke dalam” (Dory menatap ke lautan lepas.
 (Adegan 05)

Pada adegan tersebut terjadi ketika Dory menjadi asisten Tn.Ray ketika darmawisata, saat itu sedang membahas mengenai arus bawah laut. Proses kognitif adegan tersebut yaitu pada persepsi ketika Dory mengingat sesuatu mengucapkan arus bawah laut, indera persepsi yang digunakan Dory adalah penglihatan, penghayatan dan perasaan. perhatian Dory mulai teralihkan ketika melihat arus bawah laut, memori Dory mulai mengingat sesuatu ketika ia mengamati dengan seksama arus bawah laut, Dory terus berpikir ada apa dengan arus bawah laut hingga akhirnya ia melakukan pemecahan masalah dengan mendekati arus bawah laut dan pengambilan putusan yaitu disaat ia semakin mendekatkan diri dan terbawa kedalam arus bawah laut. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:11:54.

Ikan-ikan : Beri dia ruang, semuanya.
 Dory : **Permata Morro Bay, California.**
 Nemo : Permata Morro Bay, California?
 Dory : **Aku teringat sesuatu, jadi aku-- Aku teringat sesuatu! Saya benar-benar ingat sesuatu! Sesuatu yang penting! Sesuatu yang penting?**
 Marlin : apa? Apa itu? Uh... Aku tidak yakin lagi,
 Dory : tapi aku masih bisa merasakannya. Itu ada di sana.
 Marlin : Baiklah, terima kasih, Tuan Ray.
 Marlin : Oke, ayo. Cobalah mengingat lebih baik.
 Marlin : Jangan seperti itu Dory, Dory.
 Dory : Hmm. Aku tidak tahu. Aku-- Tunggu dulu. Tunggu dulu -Aduh.
 Aduh. Aduh!
 Nemo : Apa? Kau ingat?

Dory : Ugh, saya tidak ingat. Itu adalah sesuatu-- Itu adalah-- Oh, oh, oh!
 Ada sesuatu tentang--
 Nemo : Permata Morro Bay, California.
 Dory : **Keluarga saya! Aku ingat keluargaku! Mereka ada di suatu tempat di luar sana! Saya harus menemukan mereka! -Orangtuaku! Aku mengingat mereka!**
 Marlin : Apa? Apa yang kamu ingat?
 Dory : **Aku mengingat mereka! Ibu dan ayahku! saya punya keluarga! Oh, mereka tidak tahu di mana aku berada. Ayo! Kita harus pergi!**
 Marlin : Dory, jangan. Jangan! Ini gila! Ke mana sebenarnya yang ingin Anda tuju?
 Dory : Ke Permata Baltik?
 Nemo : Permata Morro Bay, California
 Dory : -Ya!
 Marlin : Tidak, Dory. California sudah ada di sana. melintasi lautan. Kalau begitu, sebaiknya kita berangkat! Kok tiap kali kita di tepi jurang dari terumbu karang ini, salah satu dari kita mencoba untuk pergi? Untuk sekali ini, tidak bisakah kita menikmati pemandangannya?
 (adegan 06)

Pada adegan tersebut terjadi setelah Dory terjatuh terbawa arus bawah laut dan membuatnya kehilangan kesadaran. Proses kognitif pada adegan tersebut pada Persepsi Dory yaitu ketika ia menyebutkan sebuah tempat yaitu Permata morro bay, California, indera yang digunakan dalam proses persepsi tersebut adalah perasaan, mendengar sebuah tempat yang asing, Nemo menanyakan tempat apa itu. Perhatian Dory terpecahkan ketika ia mengingat tempat tersebut diyakininya tempat kedua orang tuanya saat ini. Dory mencoba memecahkan permasalahannya dengan cara ia memohon pada Marlin untuk menemaninya ke tempat tersebut, meski Marlin sangat menolak dan mencegah ke tempat tersebut karena ia tau disana adalah kawasan manusia. Pengambilan putusan Dory ketika ia tidak mendapat persetujuan dari Marlin yaitu ia bergegas menuju tempat tersebut. pada akhirnya Marlin menyerah dan mengikuti apa yang di inginkan Dory. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:13:29.

Dory : -Ibu! Ayah!

Kerang : -Ssst!

-(Terkesiap)

Dory : Apa itu? Tunggu. Aku pernah mendengarnya sebelumnya. Saya ingat seseorang berkata, "Ssst."

Marlin : Ya, bagus sekali. Itu saya.

Dory : Satu menit yang lalu.

Kerang : Ssst!

(Terengah-engah)

Dory : Tolong. Apakah kamu sudah melihatnya? Ibu dan ayahku ? Nama mereka Jenny dan Charlie.

Kerang : ssst!

(terkejut)

Dory : Jenny dan Charlie.

Marlin : Apa? Jenny dan apa?

Dory : Itu nama mereka ! Orangtuaku adalah Jenny dan Charlie !

Marlin : Dory, tunggu! -Jenny!

Marlin : Tidak bisakah kita ambil saja waktu untuk membuat rencana ? -Astaga!

Kerang : -Ssst

Marlin : Kamu gila? -Maaf, dia sedikit bersemangat. Dory, berhenti berteriak sebentar. Itu bukan ide yang bagus untuk datang ke lingkungan baru... dan menarik perhatian sebanyak ini pada diri Anda sendiri.

Dory : Kamu tidak mengerti. Aku ingat, nama orang tuaku! Jenny! Charlie!

(Adekan 07)

Pada adegan 07 terjadi disaat Dory memanggil-manggil nama kedua orang tuanya di tempat yang baru saja ia kunjungi. Proses kognitif pada adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu disaat ia mengingat sesuatu ketika ia mendengar suara Ssstt, indera persepsi yang digunakan Dory yaitu pendengaran dan perasaan. Perhatian Dory tertuju pada suara Ssstt yang membuatnya penasaran dan mencari-cari darimana asal suara tersebut. Memori Dory kembali dan membuatnya ia mengingat nama kedua orang tuanya setelah mendengar lagi suara ssshttt itu. Ia melakukan pemecahan masalah dengan Dory berenang tak tentu arah saking bersemangatnya ia bertemu dengan orang tuanya. Pengambilan putusan yang dilakukan Dory yaitu ia tetap memanggil nama kedua orang tuanya di setiap sudut

ruangan tersebut karena sudah tidak sabar. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:17:46.

Dory : Nemo, kamu terluka?
 (TERKEJUT)
 Dory : Ya ampun! Nemo! Kamu baik-baik saja? Apa yang terjadi?
 Marlin : -Jangan sekarang, Dory. Kumohon!
 Dory : Oh, tidak. Nemo. Oh, tidak. Oh, tidak.
 Nemo : Saya baik-baik saja.
 Dory : Oh, Nemo. Maafkan aku. Oke. Maafkan aku.
 (MENANGIS)
 (Terengah-engah)
 Dory : Ya ampun! Nemo, kamu baik-baik saja?
 Marlin : Saya bilang, "Tidak sekarang." Kamu sudah melakukan cukup banyak hal.
 Dory : Aku punya? Oh, tidak. Tapi aku bisa memperbaikinya. Aku bisa. Aku akan pergi mencari bantuan.
 Marlin : Kau tahu apa yang bisa kau lakukan, Dory? Anda bisa menunggu di sana. Pergilah dan tunggu di sana dan lupakan. Itulah yang paling bisa Anda lakukan.
 Dory : Kau benar. Aku tidak tahu apa yang kupikirkan.
 (Adegan 08)

Pada adegan 08 tersebut terjadi pada saat Dory menarik Marlin dan Nemo dari jeratan gurita raksasa yang pada saat itu hampir membahayakan mereka. Proses kognitif pada adegan tersebut adalah pada persepsi Dory yang terlalu keras menarik Marlin dan Nemo untuk bebas jeritan dari gurita raksasa dan menganggap gurita itu masih mengejar. Pada proses perhatian, Dory terlalu berlebihan terhadap kondisi Nemo sehingga membuat Marlin sedikit marah atas sikap Dory. Ingatan Dory terpecah ketika ia terlalu khawatir dengan kondisi hingga membuat Dory berkali-kali menanyakan kondisi Nemo. Pemecahan masalah yang dilakukan Dory adalah dengan bersikap yang berlebihan yaitu dengan cara ia berkeliling mencari-cari bantuan namun hal tersebut hanya membuat keributan kecil tanpa menemukan solusi dan berujung membuat Marlin marah. Pada proses kognitif tersebut Dory

tidak bisa mengatur bagaimana kondisi ingatannya. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:20:08.

Pada proses kognitif adegan 08 tidak adanya pengambilan putusan yang dilakukan Dory.

Hank : -Ayo cepat!
 Dory : -Oke. Perjalanan ke-- **Hei, lihat. Kerang.**
(Terengah-engah)
 Dory : Hei, lihat. Kerang!
(CHARLIE TERTAWA)
 Dory kecil : Ayah, ini kerang untukmu.
 Charlie : Bagus sekali, Dory. Anda menemukan yang lain.
 Dory : -Ya?
 Charlie : -Oh, iya, benar.Kau makin jago dalam hal ini, Dory.
(IKAN TERTAWA)
 Dory kecil : Hei, lihat. Kerang!
(JENNY TERTAWA)
 Dory : Hei, aku tinggal di sana.
 Hank : Ya! Ya, tentu saja.
 Jennie : **Saya suka kerang.**
-(TERTAWA)
 Charlie : Benar sekali, sayang.
 Jennie : Apakah menurutmu kamu bisa menemukanku?
 Dory : cangkang yang lain?
(BERBISIK)
 Jennie : **Yang ungu adalah favoritku.**
 Dory : Oke, Ibu.
 Dory : **Ibu. Cangkang ungu . Cangkang ungu ! Hei, rumahku punya cangkang ungu**
Hank : Jadi apa? Setengah dari pameran di sini memiliki cangkang berwarna ungu
Dory : Tidak, tidak, tidak. Kamu tidak mengerti. Sekarang, saya mengingatnya. Kerang ungu adalah favoritnya dan dia tertawa cekikikan yang menggemaskan Dan ayahku sangat ramah.
 Hank : Dan sekarang ingatanmu yang aneh Akan membuat kita tertangkap. Masih menganggap ini takdir?
Dory : -Hank, kita harus menemukan orangtuaku!
(Adegan 09)

Pada adegan 09 terjadi pada saat Dory dan Hank sedang membaca sebuah peta. Proses kognitif pada adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu ketika ia tidak sengaja melihat sebuah gambar kerang yang berwarna ungu di peta ia merasa tidak asing dengan kerang ungu, proses persepsi terjadi dengan menggunakan indra penglihatan dan perasaan. Perhatian Dory tertuju pada gambar kerang ungu hingga membuatnya tidak fokus dengan tujuan awalnya. Ingatan Dory kembali lagi ke masa lalunya ketika ia melihat kerang berwarna ungu tersebut, ia mengingat bahwa ibunya menyukai kerang yang berwarna ungu. Pemecahan yang dilakukannya yaitu Dory memberitahukan ke Hank tentang ingatannya. Pengambilan putusan yang dilakukannya yaitu ia meminta untuk mengantarkannya ke tempat kerang ungu yang ada di peta tersebut. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:28:38.

Dory : Itu-- Aku-- Aku-- Lihat, aku tidak bisa karena Saya tidak begitu pandai memberi petunjuk arah.

Hank : Wah, sayang sekali. Kesepakatan ya kesepakatan. Kamu ingin menemukan orang tuamu? Begitulah cara Anda mendapatkannya. Sekarang berikan aku tag-mu.

Dory : Tapi, Hank, aku tak bisa masuk ke dalam pipa sendirian. Aku akan lupa ke mana aku pergi.

Hank : -Bukan masalahku. Tandai!

Dory : -Tapi aku tidak bisa masuk lewat sana.

Hank : -Maaf, tapi tidak ada cara lain.

Dory : -Tidak ada cara lain. (Terkesiap)

(MENERING)

Dory kecil : Tidak ada jalan lain.

Charlie : -Sekarang, sekarang. Jangan panik.

Jennie : Tidak apa-apa. Tidak semua hal dalam hidup ini Mudah dilakukan.

Benar, kan, Charlie?

Charlie: Dia benar. Ketika sesuatu terlalu sulit, sebaiknya kamu menyerah saja.

Jennie : -Charlie!

Charlie: Lelucon. Aku bercanda! Hanya candaan. Candaan. Selalu ada cara lain.

Dory : Terima kasih, Ayah. Terima kasih, Ayah.

(Terkesiap)

Dory : Tidak. Ayahku bilang selalu ada cara lain.

Hank : -Apa? Tidak ada cara lain.

Dory : Lautan terbuka. Lautan terbuka. Hmm... Lautan Terbuka. Aku cukup yakin
(Adegan 10)

Pada adegan 10 terjadi pada saat Dory meminta Hank untuk mengantarkannya ke *Open ocean*. Proses kognitif pada adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu ketika ia mengulang kalimat yang baru saja diucapkan Hank yaitu “tak ada acara lain”, indera yang digunakan pada persepsi adegan tersebut adalah indera pendengaran dan penghayatan. Perhatian Dory terfokus pada kalimat “tak ada cara lain”. Ingatan Dory kembali ke masa lalu dan ia mengingat tentang kejadian pada masa kecilnya ketika orang tuanya memberinya nasehat bahwa segalanya ada cara lain. Pemecahan masalah yang dilakukan Dory yaitu Dory akan tetap pergi ke open ocean dan segera mencari jalan keluarnya. Pengambilan keputusan Dory melakukannya dengan terjun langsung kedaratan bersama Hank. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:34:07.

Dory : Ayo, Hank! Ayo keluar dari sini.

-(DENGKUR)

Hank : Dory, apa yang sedang kamu lakukan?

(TERGAGAP) Hank!

Hank : Apa rencananya? Rencanaku, aku akan tinggal di sini selamanya.

Dory : Oke. Rencana yang bagus.

(TERIAKAN)

Dory : Maafkan aku. Maafkan aku, Hank. Maafkan aku. Aku tidak ingat betul. (Terkesiap)

Charlie : Sayang. Sayang. Oh, hati-hati ke mana kamu pergi.

Maafkan aku, Ayah.

Dory : Maaf , saya tidak bisa mengingatnya dengan benar.

Jennie : Oh, sayang. Sayang, kamu tidak perlu menyesal. Anda tahu apa yang perlu Anda lakukan? Teruslah berenang. Ya. Dan aku yakin kamu bisa mengingatnya itu karena kita hanya--

Dory : Hmm...

Jennie : Kita akan menyanyikan lagu tentang itu.

♪ **Teruslah berenang**

Tetaplah berenang

(Terkesiap)

Dory : Orang tuaku mengajariku lagu itu!

Hank : Lagu apa?

Dory : Teruslah berenang. Hank, kita harus terus berenang.

Hank : Apa? Tidak mungkin! Dengarkan aku, terlalu berbahaya untuk dipindahkan.

Dory : Tidak, dengarkan aku. Aku tahu. kamu takut, tetapi kamu tidak bisa menyerah. Ikuti aku.

♪ Teruslah berenang

Tetaplah berenang

(Adegan 11)

Pada adegan tersebut terjadi pada saat Dory dan Hank terjebak di kawasan anak-anak yang merupakan kawasan yang membahayakan bagi ikan. Proses kognitif pada adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu ketika ia mengulang kalimat yang baru saja ia ucapkan secara tidak sengaja yaitu “Maafkan aku tak bisa mengingat dengan benar”, indera persepsi yang digunakan persepsi tersebut adalah penghayatan dan perasaan. Perhatian Dory terjadi ketika ia melihat di sekelilingnya dan melihat disekelilingnya untuk melihat kondisi. Ingantannya kembali ketika ia tidak asing dengan kalimat tersebut dan membuat ia mengingat kebersamaan dengan orang tuanya yang membahas mengenai sebuah lagu dan nasehat dari orang tuanya. Pemecahan masalah yang dilakukan Dory yaitu ia akan mengikuti perintah dari orang tuanya untuk tetap berenang dalam situasi apapun. Pengambilan putusan yang dilakukan Dory yaitu dengan mengajak Hank terus berenang meski bagi Hank hal itu mustahil dilakukan dengan kondisi yang cukup membahayakan bagi keduanya. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:43:50.

Dory : Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan?

(Terengah-engah)

Dory : Apa yang akan Dory lakukan? Saya akan melihat-lihat. Dan, um, hanya ada air di sana. Dan banyak rumput laut di sini. Rumput laut lebih baik. Oke.

(TERSENGGANG)

Dory : Oke. Sekarang apa? Banyak rumput laut Kelihatannya sama. Semuanya terlihat sama, kecuali ada batu... di sana. Dan sedikit pasir ke arah sini. Saya suka pasir. Pasir itu lembek.

(TERSENGGANG)

Dory : Oh, ini tidak akan ke mana-mana. Tidak ada apa-apa di sini. Tak ada apa-apa selain rumput laut. Banyak sekali rumput laut. **Dan beberapa kerang... ke arah sini. Saya suka kerang. Saya suka... kerang. Wah. (Dory mendekat)**

Dory : Halo. Saya...

Charlie : -Dory! Kamu di sini!

Jennie : Oh, sayangku!

(adegan 12)

Pada adegan 12 terjadi pada saat Dory melihat kerang yang berjajar dengan rapi di lautan terbuka. Proses kognitif pada adegan tersebut pada persepsi Dory yaitu ketika ia melihat kerang tertata dengan rapi hal tersebut membuatnya tertarik untuk mendekati, ia merasa tidak asing dengan itu, indera persepsi yang digunakan Dory adalah penglihatan dan perasaan. Perhatian Dory tertuju pada kerang yang berjejer dengan rapi, ia mengamati kerang tersebut dan mendekatinya dengan pasti. Ingatan Dory kembali ketika ia sudah dekat dengan kerang tersebut dan ingatannya kembali ketika dulu orang tuanya pernah mengajarnya untuk mengikuti kerang ketika ingin menuju ke rumah. Pemecahan masalah yang digunakan Dory yaitu ia akan mendekati sumber dari kerang tersebut. Pengambilan putusan yang digunakannya yaitu ia mendekati dan mengikuti kerang tersebut dan tak lama kemudian datang kedua orang tuanya menghampirinya. Adegan tersebut terjadi pada menit 00:51:49.

4.3 Interaksi Linguistik Pada Film *Finding Dory*

Interaksi linguistik menurut Chaer (2010:56) menjelaskan bahwa interaksi linguistik sebagai proses komunikasi yang melibatkan penggunaan bahasa antara individu atau kelompok. Dalam pandangannya, interaksi ini tidak hanya terbatas

pada komunikasi lisan, tetapi juga mencakup komunikasi tulisan, beliau juga menekankan bahwa interaksi linguistik adalah cara di mana individu dapat saling bertukar informasi, ide, dan perasaan melalui bahasa. Fungsi dari bahasa sendiri adalah sebagai sarana untuk membangun hubungan sosial, mengekspresikan identitas, dan menyampaikan emosi. Adapun interaksi linguistik pada film *Finding Dory* sebagai berikut.

4.3.1. Paparan

Paparan adalah memaparkan awal cerita. Pengarang mulai memperkenalkan tempat kejadian, waktu, topik, dan tokoh-tokoh pada sebuah cerita. Waluyo (2002:147). Adapun interaksi linguistik paparan pada film *Finding Dory* sebagai berikut.

Dory pendek. : Hai. Aku Dory. Saya menderita hilangnya ingatan jangka
Jennie : -Ya! -Itulah persisnya apa yang kau katakan!
Dory : Oke, oke.
Jennie lainnya. : Sekarang, kita akan berpura-pura menjadi anak-anak
 (Jenny Menarik Napas Dalam- Dalam) (Charlie Berdeham Tenggorokan)
 -(Terkejut)
Jennie : Hai, Dory!
Charlie : Hai di sana!
 -(Tertawa)
Charlie : Kamu mau bermain petak umpet? Oke. Kami akan
 bersembunyi dan Anda menghitung dan datang temukan kami.
Dory : Oke, Ayah.
Charlie : Tidak, bukan Ayah. Aku orang baik ikan yang mau
 jadi temanmu, oke?
Dory : -Baiklah, Ayah.
Charlie : TIDAK.
Charlie : Saya bersembunyi. Sekarang hitung sampai sepuluh.
Dory : Satu dua tiga... Hm, empat... Hmm... Saya suka pasir. Pasir itu
 lembek.
 (IL.Pp.01)

Pada data IL.Pp.01 sebagai pembuka pada film tersebut pada *Setting and scene* terjadi pada menit 00:01:45, dengan *Participant* terdapat tiga tokoh yaitu Dory kecil, Jennie, dan Charlie, Jennie dan Charlie merupakan orang tua Dory. Pada adegan *End (Purpose and Goal)* saat itu mereka sedang menjelaskan kepada Dory tentang gangguan ingatan yang dialaminya, dan orang tua Dory juga melatihnya dengan bermain petak umpet, dalam *Norm interaction* dalam komunikasi tersebut adalah Norma kewajaran yang mana orang tua Dory menyimak dengan seksama bagaimana cara Dory berkomunikasi, karena Dory memiliki gangguan ingatan sehingga ia tidak mampu memahami perintah dari orang tuanya. Pada genre komunikasi tersebut adalah berdialog, Pada adegan tersebut pengarang cerita memperkenalkan tokoh Dory dan permasalahannya.

Stan : **Hai, Nak. Ke sini. Halo? Halo? Hai.**
 Dory : **Hai. Saya Dory. Bisakah Anda membantu saya?**
 Stan : **Hai, Dory. Kamu tersesat?**
 Ikan : **Ya, di mana orang tuamu?**
 Dory : **"Hmm...Saya tidak ingat."**
 Stan : **"-Baiklah, kita lihat-lihat saja. Apakah salah satu ikan tersebut milik orang tuamu?"**
 Dory : **"Hai, nama saya Dory. Bisakah Anda membantu saya?"**
 Stan : **"Apa?"**
 (TERTAWA GUGUR)
 Stan : **"Sayang, kamu baru saja mengatakan itu."**
 Dory : **"Hmm, Ya?"**
 Stan : **"Mm-hmm."**
 Dory : **"Maafkan aku. Aku menderita hilangnya ingatan jangka pendek."**
 (IL.Pp.02)

Pada data IL.Pp.02 tersebut pada *Setting and scene* terjadi pada menit 00:04:06 dalam situasi tersebut pada *Participants* terdapat ada tiga tokoh yaitu Dory, Stan dan temannya, pada adegan tersebut *End: Purpose dan Goal* pada adegan tersebut Dory mencari orang tuanya setelah terjadinya suatu kecelakaan yang

mengakibatkan mereka berpisah, dalam adegan tersebut pengarang kembali menonjolkan permasalahan yang sebenarnya yaitu Dory mengatakan pertanyaan yang sama sehingga membuat Stan dan temannya kebingungan, tentu saja hal tersebut akan lebih rumit dalam kondisi gangguan ingatan yang dialami Dory, pada *Norm Interaction* merupakan norma bertimbang rasa (empati, toleransi, dan solidaritas) Stan dan temannya berusaha memahami apa yang sedang Dory bicarakan dengan kondisi gangguan ingatan yang dialami Dory.

4.3.2. Rangsangan

Rangsangan adalah peristiwa mulai adanya masalah-masalah yang ditampilkan oleh pengarang untuk kemudian dikembangkan. Pada tahap ini pengarang berusaha untuk menampilkan peristiwa yang menyulut sehingga menarik perhatian pembacanya. Jadi dapat dikatakan bahwa tahap ini merupakan tahap awal permulaan. Waluyo (2002:147). Adapun adegan yang termasuk dalam rangsangan sebagai berikut.

Ikan-ikan : Beri dia ruang, semuanya.
 Dory : Permata Morro Bay, California.
 Nemo : Permata Morro Bay, California?
 Dory : Aku teringat sesuatu, jadi aku-- Aku teringat sesuatu! Saya benar-benar ingat sesuatu! Sesuatu yang penting! Sesuatu yang penting?
 Marlin : apa? Apa itu? Uh... Aku tidak yakin lagi,
 Dory : tapi aku masih bisa merasakannya. Itu ada di sana.
 Marlin : Baiklah, terima kasih, Tuan Ray.
 Marlin : Oke, ayo. Cobalah mengingat lebih baik.
 Marlin : Jangan seperti itu Dory, Dory.
 Dory : Hmm. Aku tidak tahu. Aku-- Tunggu dulu. Tunggu dulu -Aduh..
 Aduh.. Aduh!
 Nemo : -Apa? Kau ingat?
 Dory : Ugh, saya tidak ingat. Itu adalah sesuatu-- Itu adalah-- Oh , oh, oh! Ada sesuatu tentang--
 Nemo : -Permata Morro Bay , California .

Dory : Keluarga saya! Aku ingat keluargaku! Mereka ada di suatu tempat di luar sana ! Saya harus menemukan mereka! - Orangtuaku! Aku mengingat mereka!

Marlin : Apa? Apa yang kamu ingat?

Dory : Aku mengingat mereka! Ibu dan ayahku! saya punya keluarga! Oh, mereka tidak tahu di mana aku berada. Ayo! Kita harus pergi!

Marlin : Dory, jangan. Jangan! Ini gila! Ke mana sebenarnya yang ingin Anda tuju?

Dory : Ke Permata Baltik?

Nemo : Permata Morro Bay , California

Dory : -Ya!

Marlin : Tidak, Dory. California sudah ada di sana. melintasi lautan. Kalau begitu, sebaiknya kita berangkat! Kok tiap kali kita di tepi jurang dari terumbu karang ini, salah satu dari kita mencoba untuk pergi? Untuk sekali ini, tidak bisakah kita menikmati pemandangannya?

(IL.Rsg.01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:12:35 dalam situasi tersebut terdapat empat karakter yaitu Dory, Marlin, Nemo, dan Tn Ray. Pada adegan tersebut Dory memberitahu pada Marlin dan Nemo bahwa orang tuanya berada di Permata morro bay, California dan ia ingin menuju ke sana, ajakan dari Dory untuk kesana membuat Marlin enggan untuk menemanin ya kesana, karena bagaimana pun tempat tersebut sangat berbahaya karena dipenuhi oleh banyak manusia. Dalam norma komunikasi tersebut adalah norma bertimbang rasa (empati, toleransi, dan solidaritas) Marlin menolak dengan keras untuk mengantarkan Dory ke Permata morro bay karena tempat tersebut berbahaya terlebih lagi pernah terjadi pada Nemo, meski ia memahami bagaimana kondisi Dory saat itu.

Pada adegan tersebut menjadi bagian rangsangan karena pengarang memberikan adegan yang menjadi penarik dari konflik itu sendiri yaitu dengan memberikan konflik perjalanan menuju ke tempat “bahaya” yang tentunya memiliki rintangan yang cukup rumit.

4.3.3. Penggawatan

Penggawatan adalah penanjakan konflik yang selanjutnya terus terjadi peningkatan konflik. Masalah yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin dikembangkan kadar intensitasnya. Peristiwa yang terjadi membuat cerita semakin lebih menarik. Waluyo (2002:148). Adapun adegan yang termasuk dalam penggawatan adalah sebagai berikut.

(TERIAK TERUS BERLANGSUNG)

(NEMO BERTERIAK)

Marlin : Nemo! Nemo!

(TERIAKAN)

Marlin : Nemo!

Nemo : Ayah! TIDAK!

Marlin : Nemo, peganglah aku dan jangan lepaskan!

Nemo : Ayah! Tidak tidak tidak!

(MARLIN MENGERANG)

(DORY TERENGAP)

Marlin : Dory! Dory, pelan-pelan saja! Kami tidak dikejar lagi!

Dory : Kamu yakin? (TERIAK)

(DORY MENGERANG)

Dory : Jenny dan Charlie! Jenny dan Charlie! Saya baru ingat nama mereka! Kita harus terus maju. Kita sudah sangat dekat.

Dory : Nemo, kamu terluka?

(TERKEJUT)

Dory : Ya ampun! Nemo! Kamu baik-baik saja? Apa yang terjadi?

Marlin : -Jangan sekarang, Dory. Kumohon!

Dory : Oh, tidak. Nemo. Oh, tidak. Oh, tidak.

Nemo : Saya baik-baik saja.

Dory : Oh, Nemo. Maafkan aku. Oke. Maafkan aku.

(MENANGIS)

(Terengah-engah)

Dory : Ya ampun! Nemo, kamu baik-baik saja?

Marlin : Saya bilang, "Tidak sekarang." Kamu sudah melakukan cukup banyak hal.

Dory : Aku punya? Oh, tidak. Tapi aku bisa memperbaikinya. Aku bisa. Aku akan pergi mencari bantuan.

Marlin : Kau tahu apa yang bisa kau lakukan, Dory? Anda bisa menunggu di sana. Pergilah dan tunggu di sana dan lupakan. Itulah yang paling bisa Anda lakukan.

Dory : Kau benar. Aku tidak tahu apa yang kupikirkan.

(IL.Pgwt.01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:19:45 dengan situasi yang menegangkan, sebab Nemo, Marlin dan Dory baru saja akan dilahap oleh octopus raksasa, Dory menarik Nemo dan Marlin dari jeratan octopus raksasa yang hampir saja menelan mereka, namun Dory terlalu keras menarik sehingga membuat Nemo terbentur oleh rumput laut dengan keras, norma dalam adegan tersebut adalah norma kerja sama dan norma permaafan. Dory berusaha peduli dengan kondisi Nemo namun Dory ingin membantu Nemo namun karena terlalu berlebihan sehingga membuat Marlin dan Nemo kurang nyaman dengan sikap Dory. Pada adegan tersebut menjadi bagian penggawat sebab pengarang membuat adegan yang membahayakan tokoh utama dan dengan kondisi yang cukup menegangkan.

Dory : Wah, hebat, hebat.
 Speaker : Saat kita menjelajahi keajaiban ...dari Samudra Pasifik ... dan kehidupan menakjubkan yang ada di dalamnya. Saksikan keagungannya Paus Beluga.
 Dory : **Sigourney Weaver, kamu di mana?**
 Marlin : **Dory! Itu dia!**
 Dory : **Teman-teman! Saya menemukan bantuan. Sigourney Weaver akan memberi tahu kita di mana kita berada.**
 Marlin : -Awas!
 Marlin **-(TERIAK)**
 Manusia : Oh, lihat ini! Tidak menghormati kehidupan laut .
 Manusia : Ikan!
 Nemo : Dory!
 Marlin : Tidak, tidak, tidak. Jangan lagi! Jangan lagi!
 (IL.Pgwt.02)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:21:29, *Participants* pada adegan tersebut adalah Nemo, Marlin, Dory dan manusia. Pada *End: purpose and goal* pada situasi yang menegangkan yang mana Dory yang baru saja muncul dipermukaan dengan tujuan untuk mencari sumber suara dari Sigourney weaver namun hal

tersebut membuatnya terbawa oleh manusia sehingga membuatnya pisah dari Marlin dan Nemo, norma pada adegan tersebut adalah norma kepercayaan. dengan histeris Nemo dan Marlin berusaha mengejar kapal yang membawa Dory tersebut namun tidak bisa dijangkaunya.

Pada adegan tersebut termasuk dalam penggawatan sebab pengarang membuat situasi yang semakin rumit, baru saja mereka akan dimakan oleh octopus namun baru saja bebas dari bahaya, Dory terbawa oleh manusia.

Manusia 1 : Uh, kurasa aku mungkin telah menemukannya gurita yang hilang itu Berakhir.
 Manusia 2 : Lihat apa yang kau lakukan?
 Manusia 1 : -Maaf. Ini tidak bisa lebih buruk lagi.
 Dory : **Hmm. "Takdir." (Terkesiap) Takdir. Hank. Aku punya firasat.**
Hank : Sial!
Dory : Menurutku, kita harus masuk ke dalam ember.
Hank : Tidak. Berhenti.
Dory : Serius. Katanya "takdir" dan itu--
Hank : Tidak, tidak, tidak, tidak.
Dory : Kita harus masuk ke ember itu.
Hank : Aku tak mau ikut denganmu dalam ember itu.
Dory : Sini... aku... masuk... ke... ember. Selamat tinggal.
 (Terengah-engah)
 Dory : Hai, teman-teman, aku sedang mencari keluargaku. Oh, ide bagus. Pura-pura mati saja.
 (TERKEJUT)
 Dory : Maaf. Aku harus berkedip. Bagaimana caranya menahan matamu terbuka selama itu?
 (Dengkur) (Erangan)
 (IL.Pgwt.03)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:30:08 dengan *Participants* Hank dan Dory, dengan situasi yang menegangkan yaitu ketika Dory melihat ember yang bertuliskan Destiny, Dory merasa tidak asing dengan nama destiny sehingga ia menceburkan diri ke dalam ember tersebut, Dory punya firasat dengan kata destiny sehingga ia mengikuti kata hatinya tanpa memikirkan bagaimana Hank, dalam

ember Dory berbicara dengan ikan yang dikiranya pura-pura mati namun ternyata ikan-ikan di ember itu sudah mati. *Norm interaction* pada komunikasi tersebut adalah norma penyesuaian. Pada adegan tersebut menjadi bagian penggawatan sebab pengarang kembali membuat keadaan semakin rumit ketika Dory berpisah dengan Hank sebagai teman barunya yang memiliki tujuan yang saling menguntungkan.

4.3.4. Perumitan

Perumitan adalah konflik yang semakin sulit. Peristiwa-peristiwa dramatic yang menjadi inti cerita semakin menegangkan. Konflik-konflik yang terjadi, internal, eksternal ataupun keduanya, pertentangan-pertentangan, benturan-benturan antar kepentingan dan tokoh yang mengarah ke klimaks semakin tak dapat dihindari. Waluyo (2002:148). Adapun adegan interaksi linguistik pada film *Finding Dory* dalam alur cerita perumitan sebagai berikut.

Dory : “Ikuti petunjuk menuju Open Ocean. Ikuti petunjuk menuju Open Ocean. Mm. Belok kanan! Ikuti rambu-rambunya ke Laut Terbuka. Ikuti petunjuk menuju Open Ocean. Ikuti petunjuk ke Open Ocean. Kiri! -Ikuti petunjuk menuju Open Ocean

Hank : “Dan menjauhlah dari orang-orang ya? Terutama anak-anak Aku tidak ingin disentuh.”

Hank : Ssst! Jangan ganggu aku!
(KEDUANYA BERTERIAK)

Manusia : Oh, bayi malang. Biar aku ambilkan untukmu. Ini untukmu-- Oh! Aduh. Astaga.

Dory : -Kita mau ke mana? Kita mau ke mana?
(GADIS MENANGIS)

Manusia : Oh maaf! Oke, saya sedang melihat, melihat...
(IL.Prmt.01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:37:52 dan *Participants* Hank, Dory dan manusia, *end: purpose dan goal* pada adegan tersebut adalah dengan situasi yang menegangkan karena Dory dan Hank sedang berjalan menuju ke open

ocean dengan menggunakan troiler bayi, Keinginan Dory untuk ke open ocean membuat Dory dan Hank terjun langsung ke daratan dengan menggunakan troiler dengan resiko yang sangat besar karena harus berbaur dengan manusia dalam dialog Dory mengarahkan Hank untuk menuju ke open ocean dengan kondisi yang terbatas dan harus berbaur dengan manusia, sehingga Dory mengulang-ulang kalimatnya agar ia tidak melupakannya. *Norm interaction* pada komunikasi tersebut adalah norma kerja sama.

Pada adegan tersebut termasuk dalam perumitan sebab pengarang membuat adegan yang kembali membuat Dory untuk bertemu dengan orang tuanya dengan banyaknya rintangan yang harus ia lewati.

Dory : Aku tidak kehilangan mereka! Hank? Apa kabar? Apa kabar?
 Ikan : Han-s
 Dory : Tidak. Bukan Hans. Aku mencari Hank.
 Ikan : Han-s
 Dory : **Hank. Dengan huruf "k." Hank.**
 Ikan : **-Tangan!**
 Dory : **Tangan? Oh, oh, oh, tangan!**
 (TERIAK)
 Dory : **Hank! Hank?**
 -(RINTIHAN)
 Ikan : **Lenganku! Gulungan!**
 (ANAK ANAK BERCEKOT)
 (TERIAK)
 Dory : **Kamu di mana ? Hank!**
 Dory : **Oh! Ahh! Bisakah kamu membantuku ? saya sedang mencari--**
 (KEDUANYA BERTERIAK)
 Dory : **Tolong bantu saya. Saya sudah kehilangan Temanku Frank. Maaf, bukan Frank . Kamu ada di wilayahku! (TERIAK)**
 Ikan : **Dia gurita. Bukan, septo--**
 Dory : **Septopus. Benar sekali. Dia seekor siput laut. Septopus.**
 Septopus. (TERKEJUT)
 Dory : **Satu, dua, tiga, empat, lima, enam, s--Septopus! Dia berkamuflase!**
 (TERSENGGANG)
 (KELUHAN)
 Dory : **Ayo, Hank! Ayo keluar dari sini.**

(DENGKUR)

Hank : Dory, apa yang sedang kamu lakukan?

(TERGAGAP)

Dory : Hank! Apa rencananya?

Hank : Rencanaku, aku akan tinggal di sini selamanya.

Dory : Oke. Rencana yang bagus.

(IL.Prmt.02)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:42:44, dengan *Participants* yaitu Dory, Hank, ikan-ikan dan anak-anak. Pada *End: purpose and Goal* pada adegan tersebut adalah dengan situasi yang amat menegangkan sebab Dory dan Hank memasuki kawasan anak-anak bermula ketika Hank terjatuh ke dunia anakanak yang merupakan hal yang paling menyeramkan bagi ikan, Dory mencari keberadaan Hank dengan menyebur ke kolam tersebut. Dory mendapatkan ingatannya kembali tentang masalalunya dengan menyanyikan lagu, Dory pun mencobanya dan hal tersebut membuat mereka bisa keluar dari kolam tersebut. Dalam dialog Dory menjelaskan pada Hank tentang lagu yang diajari oleh kedua orang tuanya, dalam segala situasi seekor ikan harus tetap berenang, dalam situasi tersebut Dory menerjang dan melakukan apa yang diperintahkan oleh kedua orang tuanya dulu. *Norm interaction* pada komunikasi tersebut adalah norma penyesuaian diri.

Pada adegan termasuk dalam alur cerita perumitan sebab Dory kembali mendapat masalah yaitu ia harus masuk dalam kolam yang kawasan anak-anak dengan situasi yang sangat membahayakan baginya.

Marlin : Aku hanya khawatir sekali padanya .
 Nemo : Dialah yang seharusnya khawatir tentang kami.
 Marlin : Yah, dia pasti punya ide, tentang apa yang harus dilakukan seandainya dia ada di sini. Saya tidak tahu, bagaimana dia melakukannya.
 Nemo : saya tidak rasa dia tidak tahu, Ayah. Dia hanya melakukannya.
 Marlin : **Baiklah, kalau begitu kita harus berpikir saja.**
 Nemo : **-Apa yang akan Dory lakukan?**
 Marlin : **Apa yang akan Dory lakukan?**
 Nemo : **Ya! Apa yang akan Dory lakukan?**
 Marlin : **Dia akan menilai situasinya, dan kemudian dia akan mengevaluasi... lalu dia akan menganalisis pilihannya--**
 Nemo : **Ayah, itu "apa yang akan dilakukan Marlin."**
 Marlin : **Benar, itulah yang akan kukatakan. saya lakukan. Dia bahkan tidak akan berpikir dua kali. Dia hanya akan melihat yang pertama hal dia melihat dan--**
 -(Terengah-engah)
 (ANAK-ANAK TERTAWA)
 (MENGHELA)
 Nemo : **Dory akan melakukannya.**
 Marlin : **Hmm. Nemo, pegang aku.**
 (KEDUANYA HIRUP)
 Nemo : Wah!
 (MARLIN MENJERIT)
 Marlin : Wuih!
 Nemo : Hei, berhasil! Wah!
 (KEDUANYA TERSENGGAL)
 (IL.Prmt.03)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 00:46:35, pada *participants* pada adegan tersebut adalah Nemo dan Marlin. *End: Purpose and Goal* dengan situasi yang menegangkan, Nemo dan Marlin yang terjebak dalam sebuah akuarium, mereka belum juga menemukan Dory, Nemo dan marlin berpikir mencari jalan keluar ketika dalam keadaan genting, Nemo pun mengingat apa yang biasanya Dory lakukan, karena dalam hal rencana, Dory sangat mahir, dalam dialog Nemo dan marlin bertanya -tanya apa yang akan dilakukan Dory ketika dalam situasi yang darurat seperti mereka saat itu, pada akhirnya mereka melakukan apa yang biasanya

dilakukan Dory. *Norm interaction* pada komunikasi tersebut adalah norma kerja sama.

Pada adegan termasuk dalam alur cerita perumitan sebab pengarang juga memberikan konflik terhadap pemeran pembantu yaitu Nemo dan Marlin, mereka yang sejak awal sudah terpisah dari Dory, pengarang pun beberapa plot yang membuat cerita semakin rumit dan menegangkan.

(Obrolan Tak Jelas)

Dory : Ibu? Ayah? Ibu? Ayah? Hai semuanya. Ini aku, Dory!

(SEMUANYA TERKEJUT)

Ikan : Dori? Dori? Dori?

Ikan : Dory milik Jenny dan Charlie? Dory?

Dory : Ibu? Ayah? Ibu? Ayah? Ibu? Ayah?

Marlin : Dia sebaiknya memilih dua saja dan mari kita pergi.

Nemo : Ayah.

Marlin : Apa? Aku bercanda. Ini reuni.

Dory : Ibu? Ayah? Di mana orang tuaku?

Ikan : **Dory? Apakah kamu benar-benar Gadis Jenny dan Charlie?**

Dory : Ya, benar! Itu aku! Di mana mereka?

Ikan : Uh, baiklah, Dory, tepat setelahnya kamu menghilang, mereka pikir kamu... Yah, mereka pikir kamu pasti berakhir di sini, di karantina.

Dory : Hah? -Ayo ayo ayo. Jadi mereka datang ke sini untuk mencarimu Mereka disini! (TERKEJUT)

Dory : Di mana mereka?

Ikan : Dory, itu sudah bertahun-tahun lalu.

Dory : Hah?

Ikan : Mereka tidak pernah kembali.

Dory : Oh, tidak.

Ikan : Kau lihat, Dory, ketika ikan jangan kembali dari karantina... itu berarti mereka tidak...

Dory : Apa?

Marlin : Dory, mereka sudah pergi

(Terkesiap)

Dory : Mereka mati?

-(BERGEMA)

Ikan : Mereka ingin menemukanmu... Tunggu. Kamu yakin mereka sudah pergi? Dory, dengar, semuanya akan baik-baik saja.

(IL.Prmt.04)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 01:02:14. *Participants* pada adegan tersebut adalah Dory, Marlin, nemo, Hank, dan ikan blue tang. *End: Purpose and Goal* pada adegan tersebut adalah dengan situasi yang sedih sebab disaat Dory, Marlin dan Nemo yang memasuki akuarium yang berisi ikan yang sejenis dengan Dory untuk mencari langsung bagaimana keadaan orang tua Dory. Perkataan dari ikan yang kenal dengan orang tua Dory dan menjelaskan bagaimana kondisi orang tua Dory dan ternyata itu sudah satu tahun lalu sehingga kemungkinan besar orang tua Dory sudah meninggal, Dory sempat kehilangan kesadarannya, dalam dialog ketika mendengar bahwa orang tua Dory telah meninggal membuat Dory kehilangan kesadaran dan membuatnya tidak berdaya dan sehingga jatuhlah ia ke dalam lautan terbuka, berpisah dengan Hank, Marlin dan Nemo. *Norm interaction* pada komunikasi tersebut adalah norma keterbukaan dan norma kebenaran.

4.3.5. Klimaks

Klimaks merupakan hal yang amat penting dalam struktur plot. Klimaks hanya dimungkinkan ada dan terjadi jika ada konflik. Sebuah konflik akan menjadi klimaks atau tidak (diselesaikan atau tidak) dalam banyak hal yang akan dipengaruhi oleh sikap, kemauan dan tujuan pokok pengarang dalam membangun konflik sesuai dengan tuntutan dan koherensi cerita. Klimaks sangat menentukan bagaimana permasalahan akan diselesaikan. Boleh dikatakan bahwa dalam klimaks nasib tokoh utama cerita akan ditentukan. Waluyo (2002:149). Adapun interaksi linguistik dalam adegan alur cerita klimaks pada film *Finding Dory* sebagai berikut.

Dory : Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan? Apa yang harus saya lakukan?
(Terengah-engah)

Dory : Apa yang akan Dory lakukan? Saya akan melihat-lihat. Dan, um, hanya ada air di sana. Dan banyak rumput laut di sini. Rumput laut lebih baik. Oke.

(TERSENGGANG)

Dory : Oke. Sekarang apa? Banyak rumput laut Kelihatannya sama. Semuanya terlihat sama, kecuali ada batu... di sana. Dan sedikit pasir ke arah sini. Saya suka pasir. Pasir itu lembek.

(TERSENGGANG)

Dory : Oh, ini tidak akan ke mana-mana. Tidak ada apa-apa di sini. Tak ada apa-apa selain rumput laut. Banyak sekali rumput laut. Dan beberapa kerang... ke arah sini. Saya suka kerang. Saya suka... kerang. Wah.

Dory : Halo. Saya...

Charlie : -Dory! Kamu di sini!

Jennie : Oh, sayangku!

(Adegan 01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 01:08:02 dalam situasi yang mengharukan sebab akhirnya Dory dapat bertemu dengan orang tuanya dengan bantuan kerang yang berjejeran di dasar lautan lepas, dengan cara Dory mendekati kerang yang tersusun rapi sehingga membuatnya bertemu dengan kedua orang tuanya, dalam dialog Dory meminta maaf terhadap kedua orang tuanya telah melupakan mereka, namun tentunya paham kondisi anaknya yang memiliki gangguan ingatan akan memaklumi bahkan sangat bersyukur dapat bisa menemukan mereka kembali. Pada adegan tersebut menjadi alur cerita klimaks sebab Dory akhirnya bertemu dengan kedua orang tuanya setelah melewati banyak rintangan.

4.3.6. Peleraian

Peleraian merupakan tahap akhir sebuah cerita. Pada tahap ini akan menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks. Jadi pada bagian ini berisi bagaimana atau menyaran pada hal bagaimanakah akhir sebuah cerita. Bagaimana bentuk penyelesaian sebuah cerita, dalam banyak hal ditentukan oleh hubungan

antar tokoh dan konflik (termasuk klimaks) yang dimunculkan. Waluyo (2002:150).

Adapun adegan interaksi linguistik yang menjadi alur cerita peleraian adalah sebagai berikut.

Jennie : Oh sayang, kamu menemukan kami. Dan tahukah Anda mengapa Anda menemukan kami? Karena kamu ingat.

Charlie : Kamu ingat dengan cara Dorymu yang menakjubkan.
(MENGHIRUP)

Dory : Aku melakukannya. Sendirian. Oh, sayang. Benarkah? Apakah kamu sudah sendirian selama bertahun-tahun ini?

Jennie : Oh, gadis kecilku yang malang .

Dory : Oh, aku tidak sendirian--

(TERKEJUT)

Dory : Marlin dan Nemo! Tidak ada yang melihat ke mana mereka pergi?

Charlie : Dory, di sanakah teman -temanmu berada ?

Dory : Ya! Mereka terjebak dalam sesuatu. Itu menuju ke suatu tempat.

(MESIN TRUK MENYALA)

(TERKEJUT)

Dory : Sebuah truk. Mereka ada di dalam truk! Itu berarti aku bisa--

Jennie : Jangan pernah melihat mereka lagi!

Charlie : Tidak! Tidak, tidak, tidak. Apa yang akan Dory lakukan? Uh, aku tahu mereka adalah teman baikmu, tetapi truk merupakan tugas yang cukup berat.

Dory : Kumohon! Kumohon. Yang kutahu hanyalah aku merindukan mereka. Aku... Aku sungguh merindukan mereka. Saya sudah mengatakan itu sebelumnya.

(Adegan 01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 01:11:49 dengan situasi yang menegangkan sebab Dory ingin mengejar truk yang membawa Marlin dan Nemo. Dory mengajak orang tuanya untuk mengejar truk tersebut namun orang tua Dory sangat melarangnya karena itu adalah hal yang berbahaya mengingat mereka baru saja bertemu. Pada adegan ini termasuk dalam alur cerita peleraian sebab, Dory melupakan Nemo dan Marlin yang selama ini menemaninya dan membantunya.

Dory : Kita harus menghentikan truk itu. Oke, truk apa?
 (DORY TERKEJUT)
 Dory : Bailey. laporan status .
 Bailey : Oh, ya, hadiahku yang cantik ! Ketemu! Truknya mau gabung ke jalan bebas hambatan dan menuju ke selatan! Wah.
 Dory : Ayo! Kita hentikan truk itu!
 Gerald : Ini yang harus kulihat.
 Teman Gerald : Ya, ya, aku juga! Wah, ini bakal bagus sekali!
 Dory : Aduh, Bailey!
 Bailey : Oh! Aku lihat truknya. Ada di sana, Baiklah, apa yang akan Dory lakukan?
 Dory : Saya tidak tahu bagaimana kita bisa menaikinya. Ya ampun, kalau saja ada jalan untuk menghentikan lalu lintas. Hentikan lalu lintas. Hentikan lalu lintas! Semua orang harus berhenti. Orang berhenti untuk melihat sesuatu. Hal-hal yang mereka sukai. Hal-hal di sana lucu.
 (TERKEJUT)
 Dory : Oke, aku mengerti.
 Destiny : Apa? Apa itu?
 Dory : Cepat sebelum saya lupa. Destiny, ketika truk mencapai jembatan yang kau balikkan padaku di sana.
 Destiny : Mengerti.
 Dory : Kalian, teman-teman, ikuti aku. Semua orang lainnya.
 Hank : Ada apa denganmu? dan merusak rencanaku?!
 Dory : Dengarkan aku, aku punya satu tujuan dalam hidup! Satu! Dan itu adalah Tidak, dengarkan aku.
 Hank : Apa yang hebat? tentang rencana? Saya tidak pernah punya rencana.
 Dory : Apakah saya berencana kehilangan orang tua saya? Tidak. Apakah saya berencana untuk menemukan Marlin? Tidak. Apakah Anda dan saya berencana untuk bertemu?
 Hank : Tunggu, benarkah? Apakah kamu hampir selesai?
 Dory : Yah, kurasa tidak. Dan itu karena hal terbaik terjadi secara kebetulan. Karena itulah kehidupan.
 (Adegan 02)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 01:16:40 dengan situasi yang sangat menegangkan, sebab Dory dan teman-temannya sedang merencanakan bagaimana caranya agar Nemo dan Marlin bisa keluar dari truk yang mengangkut mereka, setelah berhasil mengeluarkan Nemo dan Marlin, Dory berbincang dengan Hank dan meyakinkan Hank untuk ikut bersamanya di lautan terbuka hal tersebut membuat Dory dan Hank berusaha untuk keluar dari truk tersebut, Dory

menjelaskan tentang sebuah rencana tentang kehidupan yang dijalannya selama ini, Hank sempat tidak memahaminya dan pada akhirnya Hank tau bagaimana arti kehidupan itu sendiri.

4.3.7. Penyelesaian

Penyelesaian adalah konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan. Konflik-konflik yang lain, sub-sub konflik atau konflik-konflik tambahan jika ada juga diberi jalan keluar, cerita diakhiri.

Waluyo (2002:150)

Dory : Hei, Marlin.
 Marlin : Oh, hai. Halo, Dory.
 Dory : Kau baik-baik saja? Kau tampak khawatir.
 Marlin : Tidak, tidak, tidak. Aku baik-baik saja.
 Dory : Begitulah penampilanku selalu.
 Marlin : Apa? Baiklah, aku hanya—
 (TERTAWA TERTAWA)
 Charlie : Kamu berhasil.
 (Terengah-engah)
 -Jennique : Hore!
 Dory : Kamu berhasil, kue rumput!
 Jennie : Ya! -(TERTAWA)
 Dory : Melakukan apa?
 Charlie: Sayang, kamu hanya mengikuti cangkangnya sepanjang perjalanan kembali ke rumah.
 Dory : Ya ampun! Aku melakukannya? Sendirian?-Ya.
 Jennie : Tahukah Anda apa artinya ini? Itu berarti kamu bisa melakukannya apa pun yang kau pikirkan, Dory.
 Bayi Dory : benarkah? (ikan tertawa main-main)
 (adegan 01)

Pada adegan tersebut terjadi pada menit 01:23:40 dalam situasi yang menangkan, Dory dan Marlin berbincang dengan sederhana dan diakhiri dengan ingatan masa lalu Dory saat ia di test oleh kepekaan terhadap kerang, hingga akhirnya orang tua Dory mengatakan bahwa dory sudah siap menjalani segalanya sendiri.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis proses kognitif karakter Dory dalam film *Finding Dory* peneliti menemukan 12 proses kognitif yang terdiri atas 12 data persepsi, 12 data perhatian, 12 data memori, dan 12 data berpikir. Dalam hasil penelitian interaksi linguistik pada film *Finding Dory* peneliti menemukan ada 14 data interaksi linguistik pada alur cerita, data tersebut terdiri dari 2 adegan paparan, 1 adegan rangsangan, 3 adegan penggawatan, 5 adegan perumitan, 2 adegan peleraian dan 1 adegan penyelesaian.

Meskipun dihadapkan pada *amnesia anterograde*, karakter Dory dalam film *Finding Dory* menunjukkan kekuatan karakter yang luar biasa. Semangat dan tekadnya yang membara untuk mencapai tujuan, terbukti mampu mengatasi tantangan memori. Ini memungkinkannya untuk tetap terlibat dalam interaksi linguistik yang kompleks, meskipun sering kali menimbulkan kesalahpahaman komunikasi.

5.2. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembaca memahami proses kognitif dan interaksi linguistik, khususnya melalui analisis mendalam karakter Dory. Meskipun peneliti menyadari adanya kekurangan dalam kajian ini, besar harapan bahwa temuan ini dapat menjadi rujukan baru yang memicu eksplorasi lebih lanjut.

Secara lebih luas, studi ini juga dapat menjadi refleksi bagi kita semua. Sebagaimana Dory yang menghadapi *amnesia anterograde* namun tetap berjuang dengan semangat dan kemampuan adaptasi dalam interaksi linguistiknya, demikian pula dalam kehidupan nyata. Setiap manusia memiliki keterbatasan atau "kekurangan" masing-masing, entah itu dalam memori, kemampuan belajar, atau menghadapi tantangan emosional. Film *Finding Dory* secara indah mengingatkan kita bahwa semangat, ketekunan, dan kemampuan untuk beradaptasi adalah kunci untuk terus maju dan berinteraksi secara bermakna, terlepas dari rintangan kognitif atau batasan personal yang kita miliki.

Bagi peneliti lain, karya ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan perbandingan yang berharga dalam penelitian terkait proses kognitif dan interaksi linguistik. Kami sangat menganjurkan adanya penelitian lanjutan yang lebih detail dan mendalam untuk menyempurnakan kajian ini, khususnya yang dapat mengaitkan lebih jauh fenomena kognitif fiksi ini dengan implikasinya pada pemahaman kondisi manusia sesungguhnya. Melalui eksplorasi yang berkelanjutan, diharapkan akan tumbuh apresiasi yang lebih tinggi terhadap kompleksitas sebuah karya, sekaligus memicu pemahaman yang lebih baik tentang diri kita sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti. (2011). *Semantik: Teori dan Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alwi, Hasan, dkk. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Aminuddin, M. (2009). *Analisis Wacana: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. (2009). *Morfologi Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, dkk. 2012. *Teori belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Baharuddin. 2015. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bogdan, R.C dan S.K biklen. 1982. *Riset! Kualitatif Pendidikan: Pengantar ke Teori dan Metode*. Terjemahan oleh Munandir 1990. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhanuddin, Afid. 2018. *Kekurangan Dan Kelebihan Teori Kognitif dan Konstruktivistik*.
- Chaer, A. 2007. *Lingustik Umum*. Bandung: Rineka Cipta.

- Chaer, Abdul. (2010). *Lingua: Suatu Pengantar Ilmu Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Fadhilasari. Icha. (2022). *Gangguan Berbahasa Tataran Fonologis Pada Tuturan Penderita Stroke Iskemik: Kajian Psikolinguistik*. Kuningan: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Finlay, L. (2002). Negotiating the Self in Qualitative Research. In: *Qualitative Research in Health Care*.
- Hidayati, S. R. S. (2018). *Wacana Pendidikan: Analisis Diskursif dalam Interaksi Kelas*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 3(1), 45-60.
- Hudson, Richard. (2000). *Language Networks: The New Word Grammar*. Oxford: Oxford University Press.
- Indah, R. N. (2017). *Gangguan Berbahasa Kajian Pengantar*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Laksmidewi, A. A. A. P. (2018). *Gangguan Otak Yang Terkait Dengan Komunikasi*. Retrieved from http://erepo.unud.ac.id/id/eprint/23381/1/5cf6076ae388b5c3569b3bc164bb_c39d.pdf
- Leech, Geoffrey. (1981). *Semantics*. Harmondsworth: Penguin Books.

Lihat <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/06/07/kekurangandan-kelebihan-teori-kognitif-dan-konstruktivistik4/>.<https://www.scribd.com/doc/243229152/Kelebihan-Dan-KelemahanTeori-Kognitivisme>.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.

Mieske. (2020). Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya dengan judul: *Analisis pemerolehan bahasa anak usia 4 tahun (bidang Semantik)*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Mizwar, Deddy. (2010). *Seni Film: Dari Ide ke Layar*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Piaget, Jean. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.

Siti Rumilah, Ibnu Cahyani. (2020). Jurnal Struktur Bahasa: *Pembentukan Kata dan Morfem sebagai Proses Morfemis dan Morfofonemik dalam Bahasa Indonesia*. Universitas Islam Sultan Agung

Soekarno, R. M. (2008). *Film dan Pendidikan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Soeparno, Eddy. (2012). *Dasar-Dasar Film dan Sinematografi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

George, M. Gazda. Dkk. 2010. *Theories of Learning, A Comparative Approach*. University of Georgia. F.E. Peacock Publishers, Inc.

Given. K. Barbara. 2014. Brain-Based Teaching. *Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif*. Kaifa. Bandung.

